

**PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS WEB PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh:

Anelda Ultavia. B

NPM. 1511100131

Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
2019 M/1440 H**

**PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS WEB PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh:

Anelda Ultavia. B

NPM. 1511100131

Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Pembimbing 1 : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing 2 : Antomi Saregar, M.Pd., M.Si

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

2019 M/1440 H

ABSTRAK

PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIAA SEKOLAH DASAR

Oleh

Anelda Ultavia.B

Perkembangan teknologi yang semakin maju mengharuskan pendidik untuk menguasai *E-Learning*, dengan pemanfaatan teknologi *E-Learning* dapat dipakai melalui komputer atau mobile. Hal ini di indikasi dari peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Pencepatan peningkatan pengetahuan ini di dukung dengan adanya media dan teknologi digital yang disebut dengan *information super highway*. Peneliti ingin menerapkan yang sedikit berbeda menggunakan teknologi yang semakin maju ini, dengan menerapkan salah satu model pembelajaran menggunakan *web* dalam *E-learning*, yaitu Pengembangan *E-Learning* Berbasis *web* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui pengembangan *E-Learning* berbasis *web* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar serta kualitasnya menurut para ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan mengukur ketertarikan melalui angket respon peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Reasearch and Development*) atau penelitian dan pengembangan yang dikembangkan *Robert Maribe Branch*. Pengembangan dilakukan melalui lima tahapan yang biasa disebut model ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation and Evalution. Peneliti melakukan penelitian disekolah dasar Bandar lampung. Hasil penelitian membuktikan bahwa *E-Learning* berbasis *Web* sangat layak untuk diterapkan di sekolah dasar terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

Kata Kunci : *E-Learning, Web, Bahasa Indonesia, ADDIE*



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS WEB PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH
DASAR**

**Nama : Anelda Ultavia.B
NPM : 1511100131
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

**Telah dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

**Nurul Hidayah, M.Pd.
NIP. 197805052011012006**

Pembimbing II

**Antomi Saregar, M.Pd., M.Si.
NIP. 198604072015031005**

**Mengetahui
Ketua Prodi PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp: (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul, **"PENGEMBANGAN E-LEARNING BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SEKOLAH DASAR"**, disusun oleh **ANELDA ULTAVIA.B, NPM. 1511100131**, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diuji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal : Selasa 14 Mai 2019 pukul 13:00 – 15:00 WIB

TIM PENGUJI

Ketua : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd (.....)

Sekretaris : Yedesta Erfayliana, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Nur Asiah, M.Ag (.....)

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II : Antomi Saregar, M.Pd., M.Si (.....)

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 195608101987031001



MOTTO

“JADILAH SETITIK CAHAYA DITENGAH KEGELAPAN”

(Anelda Principle)

“BACALAH BUKU-BUKU, TERUSLAH BELAJAR. JIKALAU ANDA MALAS MEMBACA, CUKUP BACA SATU LEMBAR SAJA PERHARI. INGATLAH BAHWA MEMBACA KORAN ATAU MAJALAH BUKANLAH DIKATAKAN *MEMBACA*, KARENA ISINYA BANYAK MERUPAKAN INFORMASI ATAU GOSIP YANG SERINGKALI MEMPENGARUHI PIKIRAN KITA”

(Learning Principle)¹

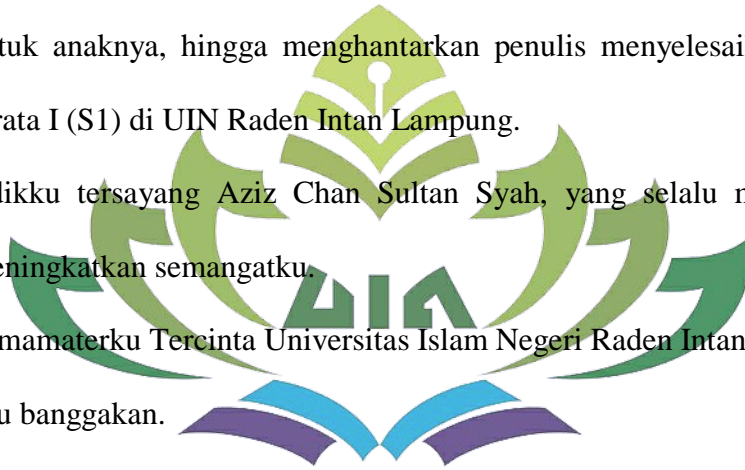


¹ Ary Gianjar Agustian, *ESQ Emational Spritual Quotient*, 2005 (Penerbit Erga, Jakarta Indonesia)

PERSEMBAHAN

Teriring salam dan doa semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahnya yang senantiasa diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsinya. Saya persembahkan skripsi ini sebagai cinta dan kasih sayang kepada :

1. Ayahanda Burmaizar dan Ibunda Yeni Guslaini, yang selama ini mendukung baik moril maupun material dan selalu memberikan doa terbaik untuk anaknya, hingga menghantarkan penulis menyelesaikan pendidikan Strata I (S1) di UIN Raden Intan Lampung.
2. Adikku tersayang Aziz Chan Sultan Syah, yang selalu mendukung dan meningkatkan semangatku.
3. Almamaterku Tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang aku banggakan.



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Anelda Ultavia.B., dilahirkan pada 22 Juni 1997 di Sumatra Barat. Penulis adalah anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Burmaizar dan Ibu Yeni Guslaini. Penulis memulai Pendidikan Taman Kanak-Kanak di TK Harapan Bunda Palputih Simpang, Lampung Selatan lulus pada tahun 2003, lalu pendidikan Sekolah Dasar di SDN 3 Serdang, Lampung Selatan lulus pada tahun 2009, pada tahun 2012 penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di MTS Daar El-Qolam I Tangerang Banten, dan dilanjutkan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas pada tahun 2015 di MA Ushuluddin Lampung Selatan. Pada tahun 2015 penulis diterima sebagai mahasiswi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Progran Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Skripsi ini disusun guna memenuhi dan melengkapi salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata Satu (S1) dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ilmu pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Skripsi ini berjudul: “ Pengembangan E-Learning Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar”. Dalam usaha menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa material maupun dokumen moril. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis banyak mengucapkan banyak terima kasih pada semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini dengan segala partisipasi dan motivasinya. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifriyanti, M.Pd. dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. selaku ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Antomi Saregar, M.Pd., M. Si. Selaku pembimbing II, terimakasih atas bimbingan, kesabaran, waktu dan pengorbanan untuk kelancaran peneliti dalam mengerjakan skripsi ini hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberi ilmu pengetahuan kepada peneliti selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

5. Bapak dan Ibu Staf dan Karyawan dilingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
6. Kepala Sekolah, Guru dan Staf Di SD Al-Kautsar Bandar Lampung dan MIN 5 Bandar Lampung yang telah memberi bantuan sehingga terselesaikan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabatku, Kholis, Rizky, Faizal, Ana, Lailatul, Afi, Levi, KKN, PPL, kemudian teman-temanku seperjuangan di PGMI angkatan 2015, yang telah menemaniku dari awal menjadi mahasiswa hingga sekarang, terima kasih untuk semua hal yang telah kita lakukan bersama-sama selama tiga setengah tahun ini.
8. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung, tempatku dalam menempuh pendidikan dan menimba ilmu pengetahuan.
9. Semua pihak yang tak mungkin disebutkan satu persatu, terima banyak atas semuanya.

semoga semua kebaikan yang telah diberikan dengan ikhlas dicatat sebagai amal ibadah disisi Allah SWT, Amin. Peneliti menyadari dengan sepenuhnya bahwa peneliti ini tentunya masih banyak terdapat kesalahan dan masih jauh dari ukuran kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi peneliti dan pembaca pada umumnya, Amin.

Bandar Lampung, 2019

Penulis

Anelda Ultavia.B
1511100131

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Masalah	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Penelitian dan Pengembangan	10
B. Bahan Ajar	11
C. <i>E-Learning</i>	13
D. <i>Web (Website)</i>	14
E. Pembelajaran Bahasa Indonesia	15
F. Hasil Penelitian yang Relevan	16
G. Kerangka Berfikir	18
H. Bagan Kerangka Berfikir	19
BAB III METODELOGI PENELITIAN	20
A. Jenis Penelitian	20
B. Metode Penelitian	20
C. Prosedur Penelitian	26
D. Pengambilan Data dan Analisis Data	29
E. Model <i>web</i>	35

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Skala Kelayakan Media Pembelajaran	34
Tabel 2	: Skala Kelayakan Media Pembelajaran	35
Tabel 3	: Penilaian Hasil Validasi Ahli Media	47
Tabel 4	: Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi	49
Tabel 5	: Hasil Penilaian Oleh Ahli Media	50
Tabel 6	: Validasi Ahli Media	53
Tabel 7	: Penilaian Validasi Ahli Bahasa	55
Tabel 8	: Penilaian Hasil Validasi Ahli Materi	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Wawancara dengan tata Usaha Al-Kautsar	4
Gambar 2	: Bagan Kerangka Berfikir	19
Gambar 3	: Prosedur Pengembangan Model ADDIE	21
Gambar 4	: Tampilan Meni I	40
Gambar 5	: Tampilan Menu II	41
Gambar 6	: Tampilan Menu III	41
Gambar 7	: Bagan Penyusunan Kerangka <i>E-Learning</i>	41
Gambar 8	: Gambar Menu I, Menu II, Menu III	42
Gambar 9	: Awal Buat Produk	43
Gambar 10	: Blogger	44
Gambar 11	: Masuk Bloger	44
Gambar 12	: Sign In	45
Gambar 13	: Masuk ke Email	45
Gambar 14	: Blogger Yang telah Jadi	45
Gambar 15	: Tampilam Menu I Sebelum Revisi	46
Gambar 16	: Tampilam Menu I Setelah Revisi	47
Gambar 17	: Tampilam Menu II Sebelum Revisi	48
Gambar 18	: Tampilam Menu II Setelah Revisi	51
Gambar 19	: Tampilam Menu III	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Nota Dinas Pembimbing II	73
Lampiran 2	: Nota Dinas Pembimbing I	74
Lampiran 3	: Surat Pengantar Validasi Ahli Media	75
Lampiran 4	: Surat Pengantar Validasi Ahli Materi	77
Lampiran 5	: Surat Pengantar Validasi Ahli Bahasa	79
Lampiran 6	: Lembar Keterangan Validasi Ahli Media	74
Lampiran 7	: Lembar Keterangan Validasi Ahli Materi	92
Lampiran 8	: Lembar Keterangan Validasi Ahli Bahasa	106
Lampiran 9	: Surat Permohonan Izin Penelitian	118
Lampiran 10	: Surat Balasan Penelitian	119
Lampiran 11	: Surat Permohonan Izin Penelitian	120
Lampiran 12	: Surat Balasan Penelitian	121
Lampiran 13	: Angket Peserta Didik	122
Lampiran 14	: Lembar Kendali Bimbingan Skripsi Pendamping I	128
Lampiran 15	: Lembar Kendali Bimbingan Skripsi Pendamping II	129
Lampiran 16	: Photo-Photo Dokumen Kegiatan Penelitian	130
Lampiran 17	: Photo-Photo Dokumen Kegiatan Penelitian	131
Lampiran 18	: Gambar Produk	132
Lampiran 19	: Photo bersama Kepala Sekolah	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tantangan besar bagi pendidik abad 21 yakni perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Untuk itu, salah satu skill yang harus dikuasai oleh para pendidik untuk membimbing dan mengajarkan peserta didik adalah literasi ICT. Literasi ICT adalah kemampuan untuk menggunakan alat komunikasi dalam mengidentifikasi mengakses dan mengelolah. Pengetahuan ICT penting untuk dikuasai agar pendidik dan peserta didik dapat beradaptasi dalam pendidikan pada perkembangan zaman saat ini.²

Sesuai dengan perkembangan zaman saat ini, peserta didik harus dibentuk menjadi peserta didik yang pandai dalam menggunakan ICT. ICT berawal dari peran manusia yang telah mentadaburi alam semesta, Allah SWT memberikan akal pikiran terhadap manusia agar dapat digunakan untuk melihat tanda-tanda kekuasaan dan kebesaran yang telah Allah ciptakan dimuka bumi. Berkaitan dengan konsep tersebut Allah SWT berfirman dalam Q.S. Ali Imran ayat 190- 191:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ (١٩٥) الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا
وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ (١٩١) السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا
عَذَابَ النَّارِ

² Nasution, Teknologi Pendidikan (Jakarta, Bumi Aksara, 2012) h. 1

Artinya : “*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal. (yakni) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadaan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata) : Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa api neraka*”(QS.Ali-Imron: 190-191).³

Ayat diatas menerangkan bahwa Allah mengajak manusia untuk berpikir dalam segala keadaan, agar dapat mengambil hikmah dari semua yang telah Allah ciptakan. Allah hadirkan suatu ilmu pengetahuan yang baru dan menambah hasanah bagi manusia berupa teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang seiring dengan berkembangnya dan bertambahnya pengetahuan manusia.

Pendidikan pada saat ini berada pada masa pengetahuan (*knowladle age*). Hal ini di indikasi dari peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Pencepatan peningkatan pengetahuan ini di dukung dengan adanya media dan teknologi digital yang disebut dengan *information super highway*.⁴ Pada era globalisasi, pendidikan menjadi sangat penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar, keterampilan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan keterampilan menggunakan media informasi.⁵

³ *Al-Hikmah Qur'an Terjemahan* (Bandung : Penerbit Dipononegoro,2008). H.75

⁴ Kuntari Eri Murti,“*Pendidikan Abad 21 Dan Implementasinya Pada Pembelajaran Disekolah Menenga Kejuruan (Smk) Untuk Paket Keahlian Desain Interior*”. (On-Line), Tersedia Di:

[Http://Www.Academia.Edu/28875193/Pendidika_Abad_21_Smk](http://Www.Academia.Edu/28875193/Pendidika_Abad_21_Smk) (19 Oktober 2017)

⁵ Darmawan.D., *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain* (Bandung, Pt. Remaja Rosdakarya, 2014) h.10

BATEC (*Boston Advanced Technological Educational Connetion*) menjelaskan bahwa dalam dunia pendidikan perlu dikembangkan kurikulumnya dibidang IT, memberikan pengalaman profesional kepada pendidik agar merelevankan pembelajaran kepada peserta didik.⁶

Dapat dijelaskan bahwa salah satu konsep inti yang harus dikuasai pendidik dan peserta didik adalah *informasi, median and technology skill*. Keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi meliputi: *Information literacy* yakni memiliki kemampuan mengakses informasi secara efektif dan efesien, dapat mengevaluasi informasi secara kritis, kompeten dan dapat menggunakan serta mengelola informasi secara akurat dan efektif. Gegne juga mengkaji masalah kemampuan yang dimiliki dalam belajar anak⁷. *Information and Communacation Teknology Literacy* yaitu cara menganalisis media informasi, dan menciptakan media yang sesuai untuk dapat melakukan komunikasi.⁸

Berdasarkan pemahaman diatas, dapat disimpulkan bahwa ICT seorang pendidik sangat diperlukan untuk memahami atau menguasai, menggunakan serta menerapkan *E-Learning* berbasis *Web* (ICT) pada peserta didik, agar menerapkan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) kepada peserta didik dengan baik dan dengan benar serta tiada kesalahan dalam menerapkan.

⁶ Ariyani.M.Y., *Aplikasi E-Learning Berbasis Web Dengan Menggunakan Atutor* (UG Jurnal, 2012) Vol. 6,No.01

⁷ Chairul Anwar, *Teori- Teori Pendidikan*, (BangunTepan Yogyakarta: IRCiSoD,2017)

⁸ Belina. P.E., Rizal.F., *Perencanaan dan Implimentasi Aplikasi E-Learning Versi Mobile Berbasis Android* (Jurnal DTE FT USU, 2013) Vol. 04, No.3

Analisis data di lapangan dan studi pendahuluan maka peneliti menyatakan peserta didik di tingkat sekolah dasar di kota Bandar Lampung umumnya menggunakan bahan ajar modul printer (Cetak) sebagai pendamping proses pembelajaran. Pembelajaran lebih cenderung di kelas dan menggunakan LCD proyektor belum maksimal, untuk membantu kelancaran dalam proses kegiatan belajar mengajar maka perlu pendamping lain yang diadakan diluar sekolah agar dapat menerapkan hasil belajar di kelas.⁹

Hasil wawancara dengan pendidik di Sekolah Dasar AL-Kautsar Bandar Lampung wawancara secara formal pada tanggal 26 September 2018 dengan dewan guru yaitu peserta didik sedikit mengenal media pembelajaran berbasis komputer secara individu maupun kelompok. Bahan ajar berbasis komputer juga belum terlalu sering digunakan, dalam proses pembelajaran yang menggunakan komputer adalah pada mata pelajaran saja belum ke-ranah seluruh mata pelajaran, *E-Learning* berbasis *Web* juga belum pernah di gunakan dan aplikasi komputer belum belajar hingga masuk di perangkat *software* nya, tentu saja ini sangat bagus untuk di kembangkan dan menjadi ranah pembelajaran produktif, aktif, inovatif, dan kreatif.¹⁰

Peneliti melakukan wawancara dengan pendidik di Sekolah Dasar Al-Kautsar Bandar Lampung dalam wawancara terstruktur pada tanggal 27

⁹ Sidik, Wawancara dengan guru, SD Al-Kautsar, Bandar Lampung, 25 september 2018

¹⁰ Sidik, Wawancara dengan guru, SD Al-Kautsar, Bandar Lampung, 26 september 2018

September 2018 wawancara yang dipertanyakan oleh observer kepada Bagian tata usaha Sekolah Al-Kautsar, yaitu menurut Tata Usaha Al-Kautsar media pembelajaran berbasis *Web* adalah media yang menggunakan monitor televisi, komputer LCD Proyektor. Pihak sekolah telah menggunakan LCD Proyektor untuk kelas tetapi digunakan untuk beberapa kepentingan. Pembelajaran berbasis ICT atau komputer yang ada adalah modul berupa PDF yang tersaji dalam CD dan belum dimodifikasi dengan penggunaan *Web* yang tercantum materi dan video untuk Pembelajaran. Maka media *E-Learning* berbasis *Web* sangat cocok dikembangkan untuk melancarkan Proses belajar mengajar yang kreatif, aktif, Inovatif dan Produktif.¹¹

Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan *E-Learning* berbasis *Web* sangat cocok pada peserta didik kelas 5 SD Al-Kautsar Bandar Lampung. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis komputer dan dimodifikasi dengan materi, video, dan latihan soal serta berbagai animasi agar peserta didik lebih bersemangat dan mudah mempelajari pelajaran, peneliti mengembangkan *E-Learning* dan pembelajaran berbasis komputer karena sekolah belum menggunakan *Web* dan program tersebut¹².

Penelitian sebelumnya yang dilakukan terkait dengan penelitian pengembangan *E-Learning*, didapatkan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan *E-Modul* menyatakan bahwa: (1).

¹¹ Sidik, Wawancara dengan guru, SD Al-Kautsar, Bandar Lampung, 27 september 2018

¹² Sidik, Wawancara dengan guru, SD Al-Kautsar, Bandar Lampung, 27 september 2018

Aplikasi *E-Learning* Menggunakan Tree View.¹³ (2). Membangun *E-Learning* berbasis web server untuk memperluas platform aplikasi smart client.¹⁴ (3). *E-learning* sebagai media pembelajaran berbasis web.¹⁵ (4). Pengembangan aplikasi *E-learning* sekolah menengah atas.¹⁶ Ini terbukti dari hasil uji penggunaan dengan diujikan kepada peserta didik dan mendapatkan hasil yang lebih baik.

Berkaitan dengan ini penulis ingin mengembangkan sebuah *E-Learning* yang sedikit berbeda dengan penelitian tersebut, dengan menerapkan salah satu model pembelajaran menggunakan web dalam *E-learning*, yaitu Pengembangan E-Learning Berbasis web Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran tentang pendidikan Sekolah Dasar masih menggunakan media berbasis cetak (buku dan modul cetak), sehingga berimplikasi pada proses penyaluran pembelajaran yang kurang efektif

¹³ Rijayana, I., *Aplikasi E-Learning Menggunakan Tree View* (Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, 2018), Vol.Iv, No.1

¹⁴ Wiharto, Widiarto,W., Wiyono, D.S., *Membangun E-Learning Berbasis Web Service Untuk Memperluas Platform Aplikasi Smart Clint* (Jurnal Itsmart, 2012), Vol. 1,No.1

¹⁵ Pradiatningstyas, D., Suparwanto, *E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Smkn 4 Purworejo*, (Indonesian Journal On Networking And Security, 2017), Vol.7, No. 2

¹⁶ Hartatik, Dkk., *Pengembangan Aplikasi E-Learning Sekolah Menengah Atas*, (Jurnal Simetris 2017), Vol.8, No.2

2. Media pembelajaran yang diterapkan oleh para pendidik Sekolah Dasar masih mengutamakan metode ceramah dengan menggunakan media papan tulis, buku cetak sehingga berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang kurang menarik dan efektif
3. *E-Learning* mempunyai fungsi yang sangat penting bagi Sekolah Dasar untuk meningkatkan mutu pendidikan serta melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi
4. Diperlukan pengembangan *E-Learning* berbasis *Web* untuk meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar
5. Web perlu dikembangkan untuk mutu pendidikan yang baik dan membuat pendidikan semakin maju

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka perlu adanya batasan masalah. Penelitian yang dilakukan akan dibatasi pada pengembangan *E-Learning* berbasis *Web*, yakni:

1. Pengisian materi pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 5 Sekolah Dasar
2. Pembelajaran pada materi pada tema 3 Makanan Sehat di kelas 5 Sekolah Dasar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka masalah dapat dirumuskan yakni:

1. Bagaimana menggunakan serta mengembangkan *e-learning* berbasis *web* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 5 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan *e-learning* berbasis *web* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 5 Sekolah Dasar?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan masalahnya adalah:

1. Untuk mengetahui cara pengembangan serta penggunaan *e-learning* berbasis *web* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 5 Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui sejauh mana kelayakan *e-learning* berbasis *web* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 5 Sekolah Dasar

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti
Memperoleh Ilmu dan pengalaman dalam meneliti jenis-jenis permasalahan yang ada di bidang pendidikan khusus nya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ICT
2. Bagi pendidik

Sebagai bahan referensi dan masukan agar pendidik kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bahan ajar agar proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

3. Bagi Peserta didik

Dapat memperoleh pengalaman baru dalam bidang pengetahuan dan teknologi, dan dapat mendorong motivasi peserta didik dalam belajar

4. Bagi Institusi pendidikan

Dapat dijadikan sebagai salah satu referensi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran lebih efisien dan efektif.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pembelajaran E-Learning ini didesain sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran proses pembelajaran dan pusat informasi untuk anak sekolah dasar serta umum. Produk yang diharapkan dalam pengembangan e-learning berbasis web yang efektif dan efisien dalam meningkatkan mutu pendidikan dan kebutuhan informasi peserta didik.

No	Menu Navigasi	Sub Tema
1	Menu Satu	. indonesia . Kemdikbud . University . beasiswa . belajar mengajar
2	Menu dua	. silabus . rpp . lagu anak-anak
3	Menu tiga	. informasi . identitas

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian merupakan suatu kegiatan pencarian, penyelidikan, dan Percobaan Secara alami dalam bidang tertentu untuk mendapatkan suatu informasi yang datanya dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah yang menjadi pusat perhatian penelitian.

Penelitian pendidikan pengembangan adalah proses yang di gunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi Produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut Sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan dimana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.¹⁷

Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji produk tersebut.¹⁸ Pendapat yang hampir sama menyatakan bahwa dalam bidang pendidikan, tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk

¹⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 407

¹⁸ Ibid, h.407

merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efisien untuk digunakan di sekolah-sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat yang diketahui bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu yang efektif digunakan. Selain itu, dalam penelitian pengembangan tidak hanya mencakup kegiatan membuat produk, tetapi juga meliputi kegiatan untuk menguji, mengvalidasi, dan menyempurnakan produk tersebut sehingga diperoleh produk yang efisien dan berkualitas.

B. Bahan Ajar

Bahan ajar sering kita gunakan sebagai sesuatu yang dirancang dan dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang baik akan dapat membantu siswa dalam proses belajarnya, membantu pendidik untuk mengurangi waktu penyajian materi serta dapat juga memperbanyak waktu pembimbingan guru bagi siswa.

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang bisa digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Bahan ajar juga bisa diartikan juga menjadi seperangkat sarana atau alat pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dibentuk secara sistematis dan menarik dalam bentuk untuk mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau sub kompetensi dengan kompleksnya. Selama proses pembelajaran berlangsung tentu saja

peserta didik membutuhkan bahan ajar seperti alat yang dijadikan sebagai sumber informasi belajarnya bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidikan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis (Cetak) ataupun bahan tidak tertulis (non- cetak / Online).

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa bahan ajar menempati posisi terpenting dalam pembelajaran. Bahan ajar tidak hanya berbentuk buku, namun bahan ajar dapat juga berbentuk materi pembelajaran yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Seperti bahan ajar dengan menggunakan *power point* ataupun dalam bentuk *software* yang dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi yang dilengkapi dengan standar-standar dan aplikasi yang harus dicapai peserta didik.

Bahan ajar dapat dikelompokkan terdiri dari empat macam: bahan cetak (printer), bahan ajar menggunakan suara (audio), bahan ajar gambar yang bergerak atau flem (vidual), dan bahan jar multimedia interaktif (*interactive teaching material*). Bahan ajar berupa teks materi pembelajaran yang di cetak adalah modul. Modul dalah salah satu bahan ajar berbasis cetakan yang dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik.

Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan sebuah bahan ajar berupa *E-Learning*. Pembelajaran dengan jenis pembelajaran interaktif. Dalam membuat *E-Learning* pembelajaran ini diperlukan suatu program yang mampu mengkombinasi teks, suara, gambar, simulasi, animasi, dan

video sehingga dalam penyusunan bahan ajar ini di gunakan ICT yang akan menggunakan website¹⁹.

C. E-Learning

E-Learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran serta menyampaikan bahan ajar ke para peserta didik melalui media Internet atau media jaringan komputer lain.²⁰ *E-Learning* juga sebuah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran.²¹

Pengertian *E-Learning* atau pembelajaran elektronik sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui pemanfaatan teknologi komputer dan internet.²² Seseorang yang tidak dapat mengikuti pendidikan konvensional karena beberapa faktor penyebab, misalnya harus bekerja (*time constraint*), kondisi fisik yang tidak memungkinkan (*limited available seats*), phobia terhadap sekolah, putus sekolah, atau memang di didik melalui pendidikan keluarga di rumah (*home school*) dimungkinkan untuk tetap belajar, yaitu melalui *e-learning*.²³

¹⁹ Uslima.U., *Contextual Learning module based on multiple representations: the influence on students' concept understanding*, 2018 (Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 3 (1): 11-20)

²⁰ Rijayana, I., *Aplikasi e-learning menggunakan tree view* (jurnal ilmiah teknologi informasi terapan, 2018), vol.IV, no.1

²¹ Rijayana,I., *ibid* h.21

²² Ariani.D., *Komponen Pengembangan E-Learning* (Jurnal Pembelajaran Inovatif, 2018), [Http://Journal.UNJ.ac.id/unj/index.php/jpi](http://Journal.UNJ.ac.id/unj/index.php/jpi)., Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNJ, (2018). 58-64

²³ Ariani, *ibid* h.21

Pendapat yang sama disampaikan Siteremi, bahwa *e-learning* merupakan system pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media internet, atau media komputer yang lainnya, dengan adanya *e-learning* memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan itu pengetahuan kepada peserta didik bisa dilakukan dengan mudah.²⁴

Dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan sistem pendidikan yang memanfaatkan teknologi komputer dan media internet sebagai sarana untuk mempermudah proses belajar mengajar yang memungkinkan proses pendidikan tanpa melalui tatap muka secara langsung.

D. Web (Website)

Website (situs web) merupakan kumpulan dari halaman-halaman *web* yang berhubungan dengan file-file yang terkait. Dalam sebuah *website* terdapat suatu halaman yang dikenal dengan sebutan *home page*. *Home page* adalah sebuah halaman yang pertama kali dilihat ketika seseorang mengunjungi *website*. Dari *home page*, pengunjung dapat mengeklik *hyperlink* untuk pindah halaman lain yang terdapat dalam *website* tersebut.²⁵

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data

²⁴ Siteresmi, “*penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi*” (jurnal telematika 2016), vol.9, no. 1

²⁵ Umar.R., Yudhana.A., O.J.F.W., *Desain Antar Muka Sistem E-Learning Berbasis Web* (Query: Jurnal Sistem Infomasi,2018), Vol.02, No.01, ISSN 2573-5341 (Online)

animasi, suara, video atau dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing- masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*.²⁶

E. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara intruksional oleh guru. Jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (BPM), atau kekuatan belajar mengajar (KBM).²⁷

Pembelajaran Bahasa Indonesia ini juga meliputi komponen-komponen kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan. Dalam praktek pembelajaran, guru dapat memusatkan pada salah satu komponen yang

²⁶ Wardani. K., Rahayu.A., *Persepsi Mahasiswa PGSD Terhadap Bahan Ajar E-Learning Mata Kuliah Media Pembelajaran* (Jurnal LP3M Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, 2018) Vol. 4, No.1

²⁷ Mardiyah, *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Pengembangan Agar Bahasa Indonesia Dikeas IV Sekolah Dasar*, (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 2017), Vol. 1, No.2, P-ISSN 2355-1925, E-ISSN 2580-8915

ditekankan.²⁸ Pembelajaran bahasa Indonesia perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran, yaitu dari yang mudah ke yang sukar, dari hal-hal yang dekat ke hal-hal yang jauh, dari yang sederhana ke hal yang rumit, dari yang diketahui ke hal yang belum diketahui, dan dari yang kongkret ke hal yang abstrak.²⁹

F. Hasil Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian *research and development* (R&D), yaitu:

1. Etty Puji Lestari, dkk., berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan bahan ajar online yang terdapat pada tutorial online memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan prestasi mahasiswa.³⁰
2. Atiya Khan, hasil penelitian menunjukan bahwa menggunakan ICT dapat mengembangkan professional guru bahasa inggris di Mumbai.³¹
3. Wen-ling Shin, Hasil penelitian menunjukan bahwa pembelajaran online e-lerning dapat meningkatkan efektifitas belajar peserta

²⁸ Asih, *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Bandung, Cv.. Pustaka Setia, 2016) h. 18-19

²⁹ Slamet, St., *pembelajaran bahasa dan sastra dikelas rendah dan kelas tinggi sekolah dasar* (UNS Pess jawa tengah 2017) h. 68-69

³⁰ Etty Puji Lestari, dkk., *pengaruh penggunaan bahan ajar online terhadap presentasi mahasiswa universitas terbuka*, (jurnal pendidikan terbuka dan jarak jauh, 2015), vol. 16, no. 1

³¹ Atiya Khan, *Blog-based professional development of English teachers in Mumbai: the potential of innovative practice under scrutiny*, (RMIT University: Australia, 2017)

didik, motivasi belajar dan minat belajar, serta mendorong pengembangan diri dan kerjasama tim.³²

Hasil penelitian diatas dapat menjelaskan bahwa penelitian yang berbasis *web* sangatlah banyak. Tetapi dari perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian beberapa orang sebelumnya adalah peneliti menggunakan *Web* pada anak sekolah dasar dan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia aitu penelitian yang belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, maka dari iu menurut peneliti peneliian ini harus dilanjutkan guna mengetahui kegunaan *web* disekolah dasar.

G. Kerangka Berfikir

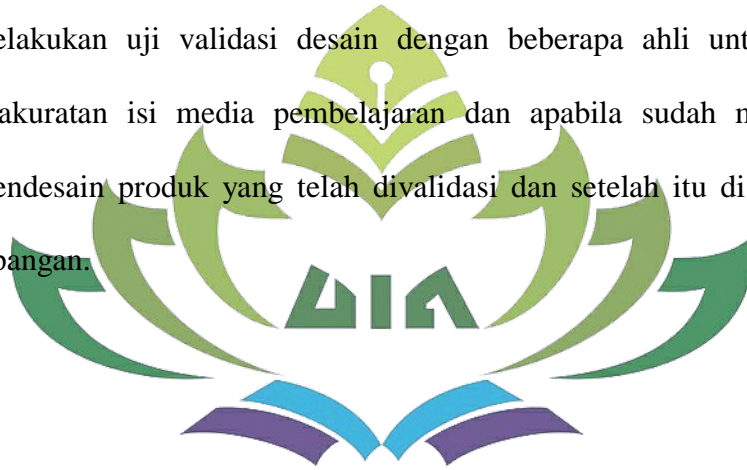
Kerangka berfikir merupakan inti sari dari teori yang telah dikembangkan dan dapat mendasari perumusan hipotesis. Proses pembelajaran tentunya dibutuhkan suatu alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran, agar lebih mudah diterima oleh peserta didik dan menarik. Alat bantu pembelajaran itulah yang banyak disebut sebagai bahan ajar.

Bahan ajar tersebut harus mampu menghadirkan beberapa bentuk materi pembelajaran seperti; teks, gambar, animasi, suara, video dan simulasi kejadian nyata dalam satu bentuk atau satu wadah program, agar lebih mudah digunakan dan membuat materi pembelajaran tersebut mudah

³² Win- ling shih, chun-yen tsai, *students' perception of a flipped classroom approach to facilitating online project- besed learning in marketing research courses*, (national sun yat-sen university, Kaohsiung city: Taiwan, 2017

dipahami. Bahan ajar berbasis multimedia (menggunakan banyak media), dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, menarik dan dapat membuat peserta didik merasakan kejadian nyata melalui simulasi.

Tahapan dalam mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan *E-Learning* yakni pertama kali mengenali potensi dan masalah yang di dapat, lalu dilanjutkan dengan pengumpulan data yang mendukung untuk dijadikan sebagai data awal, selanjutnya dengan mendesain produk setelah itu melakukan uji validasi desain dengan beberapa ahli untuk mengetahui keakuratan isi media pembelajaran dan apabila sudah maka perbaikan mendesain produk yang telah divalidasi dan setelah itu di uji cobakan di lapangan.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

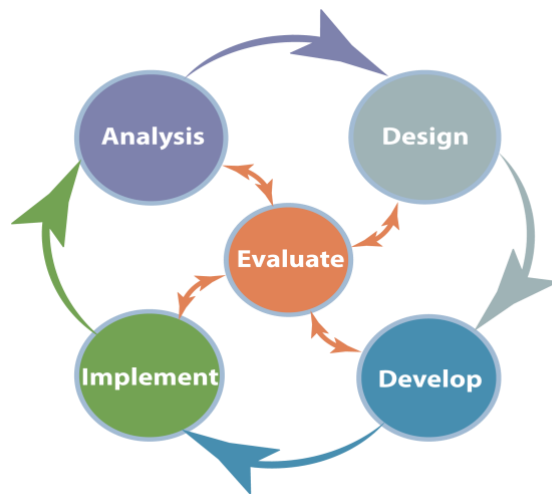
Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). *Research and development* adalah metode penelitian yang dihasilkan untuk menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah bahan ajar yang berupa *e-learning* Bahasa Indonesia berbasis *Web* pada tema 3 Makanan Sehat SD kelas V.³³

B. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperoleh dalam penelitiannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE. ADDIE Fungsi dari model ADDIE adalah menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pembelajaran itu sendiri.³⁴ Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation* yang disajikan dalam gambar dibawah ini.

³³ Susilawati. F., *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI kelas V* (Katalog dala Terbitan Kemdikbud, 2017)

³⁴ Wardani. K., Rahayu.A., *Persepsi Mahasiswa PGSD Terhadap Bahan Ajar E-Learning Mata Kuliah Media Pembelajaran* (Jurnal LP3M Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, 2018) Vol. 4, No.1



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE

1. Analisis (*Analysis*)

Kegiatan pada tahapan ini adalah menganalisis kebutuhan terhadap bahan ajar yang akan dikembangkan, sehingga nantinya produk yang dikembangkan sesuai dan memenuhi kebutuhan sasaran. Proses analisis yang dilakukan adalah analisis bahan ajar yang sesuai dengan kompetensi yang didasarkan pada kebutuhan, kurikulum dan karakteristik peserta didik sebagai sasaran.

Tahap analisis ini juga merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh pengguna sistem, proses ini dilakukan dengan melakukan analisis. Hasil akhir dari proses ini adalah hasil analisis yang telah dilakukan meliputi permasalahan yang dihadapi serta tugas yang harus diselesaikan oleh produk yang akan dibuat pada penelitian ini.³⁵

³⁵ Galang Prihadi Mahardika, *Digital Game Based Learning Dengan Model ADDIE Untuk Pembelajaran Doa Sehari-Hari* (Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia) Teknoin Vol.22 No.2 juni 2015

Analisis situasi dan kondisi dilakukan dengan survey di SD Al-Kautsar Bandar Lampung. Dipilih sekolah tersebut dengan harapan keterlaksanaan penggunaan bahan ajar *e-learning* ini dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik di SD Al-Kautsar Bandar Lampung pada kelas V. Penelitian awal dilakukan dengan cara wawancara dengan tata usaha. Kegiatan tersebut bertujuan mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di sekolah berkaitan dengan proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah-masalah yang ada di lapangan sehingga dibutuhkan pengembangan bahan ajar berupa *e-learning* berbasis Web.

b. Analisis kurikulum

Pada bulan Oktober, peneliti menganalisis kurikulum yang berlaku pada pembelajaran di SD Al-Kautsar Bandar Lampung. Peneliti menganalisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai melalui pengembangan *e-learning*. Hasil analisis ini selanjutnya akan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan *e-learning*

c. Analisis karakteristik peserta didik

Perbedaan karakteristik yang ada pada peserta didik merupakan hal yang wajar dan tentunya sangat perlu diperhatikan dalam pembelajaran.

E-learning sebagai bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran harus dikembangkan dengan memperhatikan karakter peserta didik sehingga sesuai dengan karakter peserta didik. Karakteristik peserta didik yang perlu di perhatikan antara lain kemampuan akademik individu, fisik, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial serta pengalaman belajar sebelumnya. Analisis karakteristik tersebut, peneliti akan menyesuaikan isi learning sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hasil akhir yang telah di dapat dari analisis akan dilakukan evaluasi. Evaluasi yang dilakukan merupakan bahan ajar yang akan dikembangkan, bahan ajar yang sesuai dengan kompetensi yang didasarkan pada analisis kebutuhan, analisis kurikulum, serta analisis karakteristik peserta didik maka yang akan di evaluasi adalah bahan ajar yang didasarkan analisis.

2. Tahap Perencanaan (Design)

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (design), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangun diatas kertas terlebih dahulu. Hasil akhir dari proses ini adalah suatu rencana yang mampu menjawab permasalahan yang didapat pada proses analisis serta rencana pengalaman belajar yang perlu dimiliki oleh pengguna sistem.³⁶

Dalam tahapan ini peneliti membuat perencanaan design dalam bentuk E-Learning menggunakan Web. Maka setelah tahapan design dilakukan

³⁶ Galang Prihadi Mahardika, *Digital Game Based Learning Dengan Model ADDIE Untuk Pembelajaran Doa Sehari-Hari* (Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia) Teknoin Vol.22 No.2 Juni 2015

setelah itu akan dilakukan evaluasi dalam tahapan design yaitu mengevaluasi bentuk design yang pas dan cocok untuk pengembangan e-learning dan bisa dilanjutkan ke tahapan selanjutnya.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Proses pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang telah dibuat. Desain yang ada kemudian dibuat menjadi sebuah aturan perancangan perangkat lunak. Proses ini mencakup kegiatan memilih dan menentukan metode perancangan yang akan digunakan, jenis aplikasi yang akan dibuat. Hasil akhir dari proses pengembangan adalah rancangan E-Learning yang nantinya akan diimplementasikan pada proses selanjutnya dalam tahapan model ADDIE.³⁷ Rancangan produk yang telah dikonsept kemudian dikembangkan dengan melalui langkah-langkah sebagai berikut.

a. Penulisan *draft*

Penulisan *draft e-learning* disesuaikan dengan kerangka *e-learning* yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dengan memperhatikan spesifikasi sebagai berikut:

- 1). Berbentuk media elektronik yang terdiri atas komponen *cover*, petunjuk menggunakan modul, peta konsep, isi materi, soal evaluasi, kunci jawaban, dan daftar pustaka

³⁷ Galang Prihadi Mahardika, *Digital Game Based Learning Dengan Model ADDIE Untuk Pembelajaran Doa Sehari-Hari* (Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia) Teknoin Vol.22 No.2 Juni 2015

- 2). Ditampilkan dengan *layout* (tampilan) sesuai dengan design tampilan *e-learning* yang telah ditentukan pada tahap design. Selama proses penyuluhan *e-learning* dosen pembimbing memberikan masukan-masukan, sehingga akhirnya *e-learning* tersebut dinyatakan siap untuk divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media.

Memvalidasikan *e-learning* kepada para ahli materi dan ahli media, *e-learning* harus dinyatakan valid dan layak oleh ahli-ahli tersebut sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Data hasil evaluasi dari para ahli materi, ahli media dan ahli bahasa selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan *e-learning* dan revisi yang perlu dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari ahli-ahli tersebut.

b. Penyuntingan *draft*

Setelah penulisan *draft e-learning*, tahapan dilanjutkan dengan penyuntingan *draft e-learning*. Tahapan ini terdiri dari kegiatan *editing* dan penilaian yang dilakukan oleh tim ahli. *E-learning* yang telah disusun dikonsultasikan secara berkala dan kemudian dilanjutkan dengan penilaian oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Beberapa aspek kebahasaan secara menyeluruh serta bentuk, tata letak dan pilihan warna komponen penyusunannya.

- c. Revisi berdasarkan hasil penyuntingan, peneliti melakukan revisi sesuai kekurangan *e-learning*. Setelah *e-learning* dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan proses pengelolaan naskah atau produksi.

Selanjutnya adalah proses evaluasi pada tahapan pengembangan ialah penulisan draft, penyutungan draft, dan akhirnya akan direvisi sehingga e-learning bisa di implementasikan dengan baik.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah *e-learning* dinyatakan valid dan layak, maka bahan ajar berupa *E-Learning* ini disebarkan *link* webnya sebanyak jumlah yang dibutuhkan dan kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Uji coba ini dilakukan dengan cara peserta didik menggunakan *e-learning* tersebut untuk mempelajari tema 3 makanan sehat. Kegiatan kemudian dilakukan dengan pengisian angket yang dilakukan oleh peserta didik yang telah menggunakan *e-learning*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan penggunaan *e-learning* berbasis Web. Hasil akhir dari proses implementasi adalah E-Learning berbasis Web yang dapat membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Sekolah Dasar.³⁸

Tahapan implementasi adalah tahapan akhir sebelum di evaluasi. Setelah dilakukan implementasi maka akan dievaluasi apakah e-learning ini pantas dan sudah layak digunakan oleh peserta didik dan pendidik, serta ditahapan ini juga mengevaluasi apakah peserta didik tertarik dan mudah memahami serta mampu memanfaatkan e-learning berbasis web

³⁸ Galang Prihadi Mahardika, *Digital Game Based Learning Dengan Model ADDIE Untuk Pembelajaran Doa Sehari-Hari* (Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia) Teknoin Vol.22 No.2 Juni 2015

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan tahapan implementasi, *e-learning* perlu dievaluasi. Evaluasi diperoleh dari angket peserta didik, wawancara pendidik, dan catatan lapangan. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi karena mungkin masih terdapat kekurangan-kekurangan pada *e-learning* bahasa Indonesia tersebut. Berdasarkan keseluruhan proses, maka *e-learning* yang dikembangkan diharapkan layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia karena telah memenuhi aspek kualitas yang ditinjau dari segi kelayakan isi, bahasa, kegrafisan dan kesesuaian dengan aspek kepraktisan. Hasil akhir dari tahapan evaluasi dapat berupa hasil pengujian sistem.³⁹

Pada tahapan akhir ini maka evaluasi dari keseluruhannya ialah pada analisis, melakukan analisis yang dikembangkan pada bahan ajar yang berupa *e-learning* sesuai dengan kompetensi kebutuhan, kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Selanjutnya pada perencanaan dimana dalam tahapan ini akan dievaluasi bagaimana bentuk perencanaan *e-learning* berbasis web yang akan di buat dan dievaluasi konsepnya supaya menjadi *e-learning* berbasis web yang baik. Selanjutnya pada tahapan pengembangan dimana akan dievaluasi didalam penulisan draft,

³⁹ Ibid. Teknoin Vol.22 No.2 Juni 2015

penyutungan draft, dan pada akhirnya di revisi dan menjadi proses pengembangan e-learning berbasis web yang mudah, dapat dipahami dan disenangi.

Hingga akan di lakukan implementasikan dan dievaluasi apakah e-learning ini pantas dan sudah layak digunakan oleh peserta didik dan pendidik, serta ditahapan ini juga mengevaluasi apakah peserta didik tertarik dan mudah memahami serta mampu memanfaatkan e-learning berbasis web. Hingga akhirnya *e-learning* perlu dievaluasi. Evaluasi diperoleh dari angket peserta didik, wawancara pendidik, dan catatan lapangan. Berdasarkan keseluruhan proses, maka *e-learning* yang dikembangkan diharapkan layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia karena telah memenuhi aspek kualitas yang ditinjau dari segi kelayakan isi, bahasa, kegrafisan dan kesesuaian dengan aspek kepraktisan. Hasil akhir dari tahapan evaluasi dapat berupa hasil pengujian sistem.

C. Tempat Penelitian

Tempat penelitian pengembangan ini adalah di Sekolah Dasar Bandar Lampung, Indonesia.

D. Prosedur Penelitian

1. Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan analisis kebutuhan sehingga bisa menjawab kesenjangan antara keadaan yang seharusnya (ideal) dengan kenyataan yang ada (realita). Penelitian pendahuluan dilakukan dengan 2

macam *assessment* yaitu wawancara dan angket. Wawancara ditunjukan kepada pendidik dan angket ditujukan kepada peserta didik di SD Al-Kautsar Bandar Lampung. Wawancara terhadap pendidik dilakukan karena pendidik yang kapasitasnya tahu mengenai kondisi nyata proses belajar mengajar dari setiap kelas yang di ajarkan. Kesenjangan antara keadaan ideal dan realita di sebutkan tercipta dan ini menjadi acuan untuk mengembangkan *e-learning* pada tema 3 makanan sehat.

2. Perencanaan Pengembangan E-Learning

Pengembangan bahan ajar berupa *e-learning* difokuskan dalam mengetahui kualitas tahapan mengembangkan *e-learning* yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada tema 3 makanan sehat serta untuk mengetahui validasi *e-learning* tersebut. *E-learning* yang dikembangkan menggunakan *software* yang menstimulasi *Audio* dan *visual* peserta didik dalam memahami salah satu bagian dari materi pembelajaran bahasa Indonesia. *E-learning* yang dikembangkan mencakup tema 3 makanan sehat yang dikemas semenarik mungkin dengan berbasis *Web*. Pakar yang terlibat dalam pengembangan *e-learning* ini agar selalu terkontrol dalam memenuhi tujuan dikembangkannya *e-learning*

3. Validasi, Evaluasi dan Revisi E-Learning

E-Learning yang dikembangkan melewati beberapa prosedur, yaitu berawal dari melakukan analisis peserta didik dengan cara mengetahui

karakteristik umum. Tema 3 makanan sehat hanya disampaikan dengan metode ceramah serta kurangnya pemanfaatan TIK (ICT). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran khususnya tema 3 makanan sehat perlu digunakan media pembelajaran berorientasi TIK (ICT) yang dapat membuat peserta didik lebih memahami dan meningkatkan penguasaan konsep peserta didik.

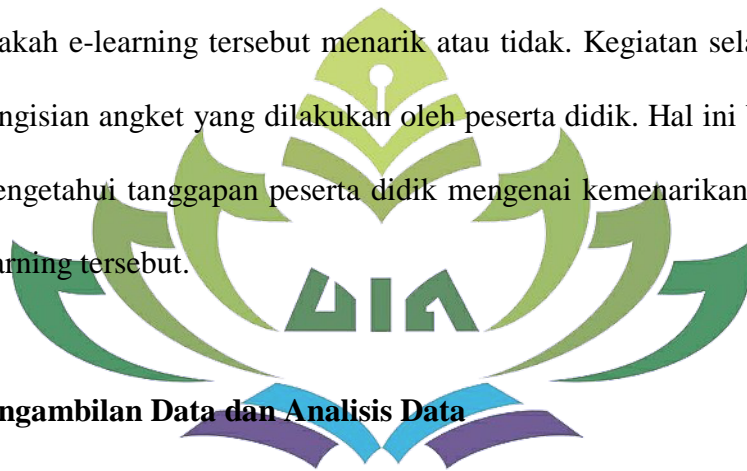
Menyusun instrument validasi *E-Learning* untuk para ahli (ahli materi, ahli bahasa dan ahli media) guna mengetahui produk yang dihasilkan sudah layak atau masih perlu dilakukan perbaikan selanjutnya melakukan validasi *e-learning* oleh para ahli. Para ahli akan menilai beberapa aspek yang diharuskan untuk dimiliki oleh *e-learning* yang dikembangkan seperti penilaian ahli materi berdasarkan aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian. Ahli bahasa menilai aspek kelayakan bahasa. Ahli media menilai *e-learning* yang dikembangkan berdasarkan indikator artistic dan estetika, indikator kemudahan navigasi, dan indikator fungsi keseluruhan.

Tahapan selanjutnya pengembangan *E-Learning* berbasis *Web* akan diberi masukan oleh para pakar mengenai bagian yang perlu direvisi sehingga sejak awal para pakar sudah terlihat dalam pengembangan *e-learning*. Dilanjutkan pada uji coba kepada kelompok kecil setelah diberikan masukan revisi oleh para ahli. Hasil dari uji kelompok kecil adalah validasi uji keterbacaan dan tingkat kesulitan, data ini akan di

analisis sehingga memperoleh informasi tentang valid atau tidaknya bahan aja yang dikembangkan.

4. Implementasi E-Learning

E-Learning berbasis *Web* pada tema 3 makanan sehat diimplementasikan pada peserta didik di SD Bandar Lampung. Adapun uji coba yang dilakukan pada tahap implementasi yaitu uji kemenarikan. *E-Learning* yang dikembangkan akan diuji pada sekolah kolompok besar untuk melihat kemenarikan peserta didik sehingga peserta didik bisa menilai apakah e-learning tersebut menarik atau tidak. Kegiatan selanjutnya adalah pengisian angket yang dilakukan oleh peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai kemenarikan penggunaan e-learning tersebut.



E. Pengambilan Data dan Analisis Data

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan dengan tujuan agar data yang diperoleh benar-benar akurat, relevan dan dapat digunakan dengan cepat sesuai dengan tujuan penelitian yang diharapkan

a. Instrumen Pengumpulan Data

1) Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi berisi tentang kelayakan materi media pembelajaran tema 3 makanan sehat menggunakan *e-learning*. Masing-masing aspek ini dikembangkan menjadi beberapa

pernyataan. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi, lembar tersebut mengadopsi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang dimodifikasi sesuai kebutuhan.

2) Lembar Validasi Media

Lembar validasi media berisi tampilan media pembelajaran tema 3 makanan sehat menggunakan *e-learning*. Masing-masing aspek ini dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media, lembar tersebut mengadopsi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang dimodifikasi sesuai kebutuhan.

3) Lembar Validasi Pendidik

Lembar validasi pendidik berisi tentang kelayakan isi, tampilan media, dan kualitas teknis media pembelajaran tema 3 makanan sehat menggunakan *e-learning* untuk digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik di SD Al-Kautsar. Lembar tersebut mengadopsi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang dimodifikasi sesuai kebutuhan.

b. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari wawancara dan angket atau kuesioner.

- 1) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data saat penelitian melakukan studi pendahuluan untuk menemukan

permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ini mengetahui hal-hal yang responden lebih dalam. Wawancara yang dilakukan juga untuk mengetahui dari awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan *e-learning* materi tema 3 makanan sehat.

- 2) Angket (kuesioner), angket dalam bentuk kuisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi daam responden arti laporan tentang pribadinya atau hal- hal yang diketahui. Angket digunakan pada saat evaluasi dan uji coba *e-learning*.

2. Analisis Data

Analisis data merupakan cara yang paling menentukan untuk menyusun dan mengelola data yang terkumpul dalam penelitian agar dapat dipertanggung jawabkan. Data yang diperoleh harus disusun dan diolah sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan. Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran. Adapun analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Selurh data yang diperoleh baik data verbal maupun non verbal, termasuk data observasi yang berupa angka akan dioleh menggunakan rumus atau satuan yang telah ditetapkan untuk memperoleh kualitatif.

a. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dinilai oleh ahli peneliti untuk melihat tingkat kevalidan instrument yang akan digunakan para ahli untuk menilai materi dan media yang dikembangkan peneliti.

b. Validasi Materi dan Media Pembelajaran Produk

- 1) Hasil penilaian para ahli materi dan media pembelajaran masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor dengan ketentuan yang dapat dilihat di tabel 1

Tabel 1

Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Kategori	Skor
Sangat layak	4
Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

- 2) Menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus:

Rumus Skala *Likert*

$$X_i = \frac{\sum s}{s_{\max}} \times 4$$

Keterangan:

S max = skor maksimal

Σs = jumlah skor

$X I$ = nilai kelayakan angket tiap aspek

3) Menghitung presentase rata-rata seluruh responden

$$X = \frac{\sum_i^n x_i}{n}$$

Keterangan:

X = rata-rata akhir

X_i = nilai kelayakan angket tiap aspek

N = banyaknya prnyataan

4) Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif yang sesuai dengan criteria penilaian tabel 2

Tabel 2

Skala kelayakan media pembelajaran

Rata-rata	kriteria kelayakan	Keterangan
$3,25 < x \leq 4,00$	Valid/ layak Digunakan	Tidak reisi
$2,50 < x \leq 3,25$	Cukup valid/ layak digunakan	Revisi sebagian
$1,75 < x \leq 2,50$	Kurang valid/ layak digunakan	Revisi sebagian dan pengujian ulang materi
$1,00 < x \leq 1,75$	Tidak valid/ layak digunakan	revisi total

Dengan adanya tabel skala likert tersebut peneliti dapat melihat presentase hasil penilaian layak atau produk tidak layak dijadikan sebagai bahan ajar.

c. Validasi pada peserat didik

Teknis analisis data memiliki langkah-langkah sebagai berikut

- 1) Mengubah hasil penelitian peserta didik yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor dengan ketentuan sesuai dengan tabel 3.1

- 2) Menghitung presentasi kelayakan dari peserta didik dengan rumus :

Rumus skala likert

$$X_i = \frac{\sum s}{s_{max}} \times 4$$

Keterangan:

S max = skor maksimal

$\sum s$ = jumlah skor

X_i = nilai kelayakan setiap peserta didik

- 3) Menghitung presentase rata-rata seluruh peserta didik dengan rumus:

$$X = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

X = rata-rata

x_i = nilai kelayakan setiap peserta didik

N= banyaknya peserta didik

- 4) Mengubah skor rata-rata diperoleh menjadi nilai kualitatif yang sesuai dengan criteria penilaian tabel 2



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil utama dari penelitian pengembangan telah dilakukan di SD Al-Kautsar Bandar Lampung adalah *E-Learning* berbasis *Web* yang sudah divalidasi oleh para ahli dan telah di ujicoba pada peserta didik. Sehingga peneliti mengembangkan suatu pengembangan *E-Learning* berbasis *Web* dengan menggunakan metode ADDIE. Metode ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, dengan 5 tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).⁴⁰ Berikut ini adalah langkah-langkah yang digunakan dalam mengembangkan produk.

1. *Analysis* (Analisis)

Bersumber dari hasil penelitian di SD Al-Kautsar Bandar Lampung. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam penyusunan bahan ajar Bahasa Indonesia. Analisis karakteristik peserta didik.

a. Analisis kebutuhan

⁴⁰ Kartika Putra, *pengembangan media video pembelajaran dengan model ADDIE pada pembelajaran bahasa inggris diSDN 1 Selat* (e-jurnal edutech universitas pendidikan ganesha , 2014) Vol. 2, No.1

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah-masalah yang ada di SD Al-Kautsar Bandar Lampung. Hasil analisis kebutuhan di SD Al-Kautsar Bandar Lampung yaitu tersedianya lab komputer yang belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran.⁴¹ sehingga memungkinkan sekali jika peneliti mengembangkan bahan ajar berupa *E-Learning* berbasis *Web*.

b. Analisis Kurikulum

Penelitian menganalisis kurikulum yang berlaku pada pembelajaran di SD Al-Kautsar Bandar Lampung. Peneliti menganalisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai melalui pengembangan *E-Learning*. Hasil analisis di SD Al-Kautsar Bandar Lampung yakni sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013.⁴² Hasil analisis ini selanjutnya akan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan *E-Learning*. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Hasil wawancara dengan pendidik yaitu kurangnya antusias peserta didik, sehingga menganggap Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang tidak penting.⁴³ Hal ini dapat diketahui saat pendidik menjelaskan materi. Pembelajaran harus dikembangkan dengan memperhatikan karakter peserta didik sehingga sesuai dengan peserta didik. Karakteristik peserta didik yang harus diperhatikan yaitu kemampuan akademik individu, fisik, motivasi

⁴¹ Sidik, *Wawancara dengan guru*, SD Al-Kautsar, Bandar Lampung, 26 september 2018.

⁴² Sidik, *Wawancara dengan guru Tata Usaha*, SD Al-Kautsar, Bandar Lampung, 26 september 2018.

⁴³ Sidik, *Wawancara dengan guru*, SD Al-Kautsar, Bandar Lampung, 26 september 2018.

belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar seterusnya dan masih banyak lagi. Analisis karakteristik tersebut, peneliti akan menyesuaikan isi modul sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. *Design (perencanaan)*

a. Penyusunan kerangka pada *E-Learning*

Setelah dilakukan analisis pada tahapan pertama maka selanjutnya dilakukan pada tahapan kedua yaitu desain atau biasa disebut tahapan perencanaan. Penyusunan ini berupa desain dengan tampilan *E-Learning* yang meliputi:

1). Bagian Menu I

Bagian menu I terdiri dari beberapa konten, yaitu: pertama adalah Indonesia dimana di Indonesia ini menjelaskan tentang Indonesia dan sejarah Indonesia serta masih lengkap lagi tentang berbagai info Indonesia.

Kedua adalah Kemdikbud yakni tentang informasi kependidikan di Indonesia.

Ketiga *University* adalah menginformasikan tentang pendidikan tertinggi yaitu kuliah, jadi bisa mencari pendidikan kuliah yang sesuai dengan keinginan atau mencari tau tentang dunia perkuliahan.

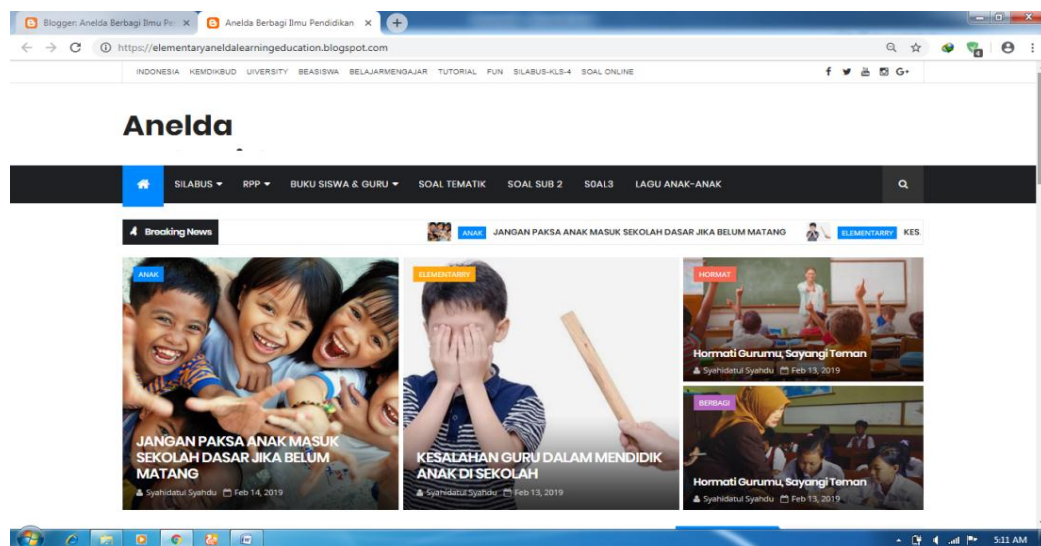
Keempat yaitu Beasiswa, untuk mencari beasiswa untuk melanjutkan pendidikan bisa di cari di *link* beasiswa yang tersedia didalam *web*.

Kelima Belajar Mengajar dimana kita sebagai guru bisa belajar dalam mendidik dan juga bisa melihat bagaimana cara mengajar yang benar.

Keenam Tutorial dimana tutorial ini hampir sama dengan yang kelima yaitu cara mengajar hanya yang membedakannya adalah yang tutorial ini belajar mendidik dengan menggunakan video.

Ketujuh atau terakhir adalah *FUN* seperti artinya *fun* yaitu bersenang-senang jadi di *fun* ini semua kalangan bisa bermain dan sedikit bersenang dengan bermain *game*.

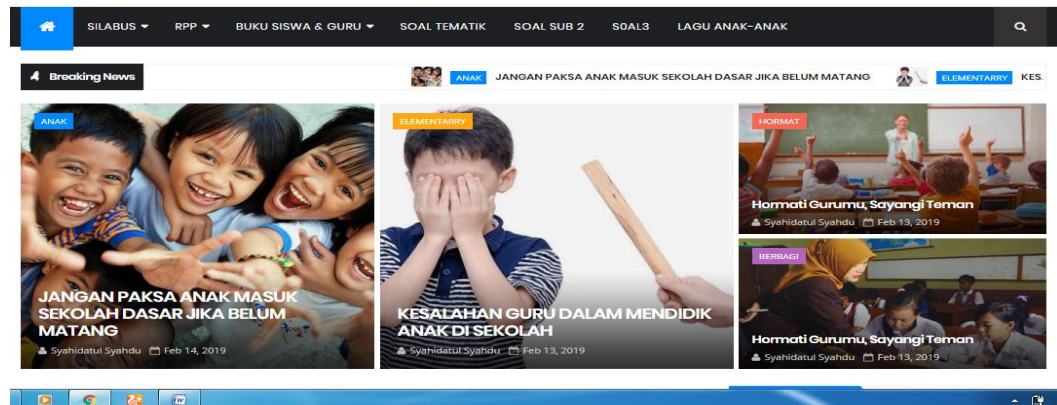
Gambar 4.1 Tampilan Menu I



2). Bagian menu II

Bagian menu II ini memiliki konten yang penting seperti Silabus, RPP, Buku guru dan siswa, soal tematik serta ada lagu anak-anak. Dimenu kedua ini baik pendidik mau pun peserta didik bisa mengakses yang dibutuhkan mereka dalam mengakses silabus, Rpp ataupun buku tanpa harus dipersulit selain itu anak- anak juga bisa belajar seni yaitu menyanyi di konten lagu anak-anak. Dan juga bisa mengerjakan soal untuk melatih kemampuan peserta didik.

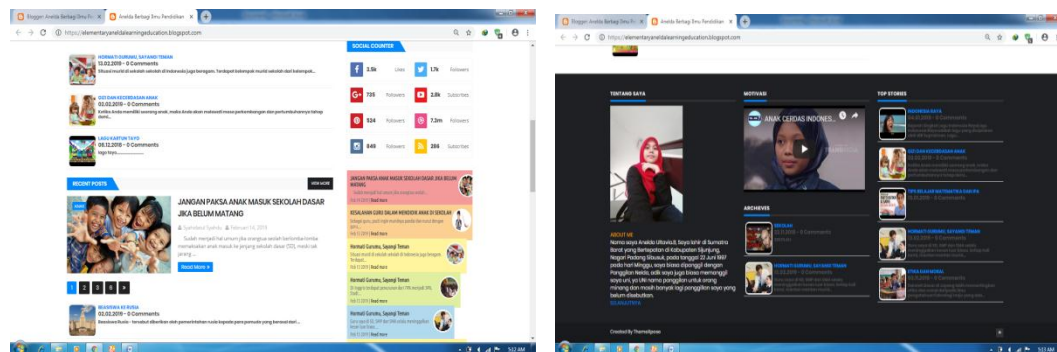
Gambar 4.2 tampilan Menu II



3). Bagian menu III

Menu III ini memberi semua informasi yang sedang terjadi dan bisa mengetahui informasi tentang pendidikan. Serta di menu III ini juga ada identitas tentang penulis

Gambar 4.3 tampilan menu III



Gambar 4.4 Bagan Penyusunan Kerangka E-Learning



b. Perencanaan penyajian

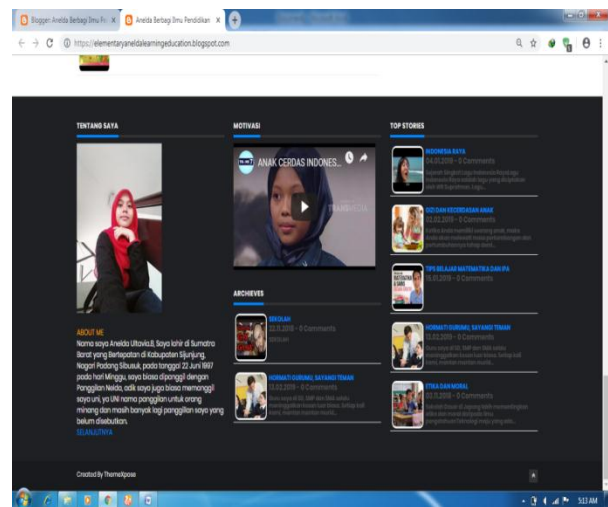
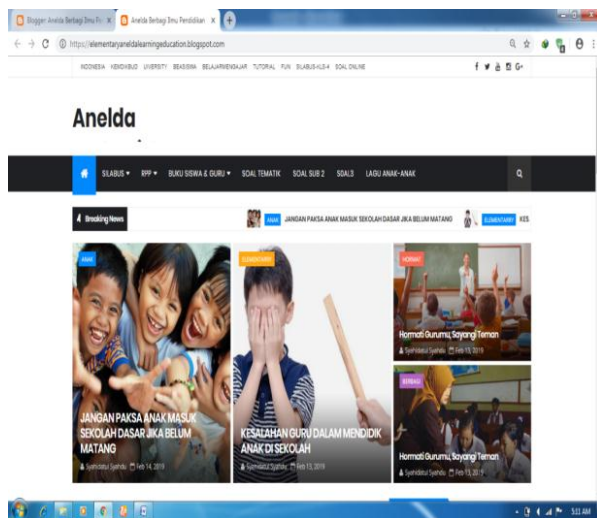
Penyajian materi dalam *E-Learning* ini sesuai dengan KI,KD yang telah ditetapkan oleh sekolah

c. Perencanaan instrumen

Instrumen yang digunakan berupa angket (*kuesioner*) yang disusun untuk mengevaluasi *E-Learning* yang telah dibuat. Penyusunan instrumen dilakukan berdasarkan aspek-aspek yang disesuaikan dengan masing-masing tujuan angket. Instrumen tersebut diantaranya angket evaluasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Angket tersebut diberikan kepada para ahli ketika mereview *E-Learning* sebelum diujicobakan dilapangan. Sedangkan angket setelah ujicoba diberika kepada peserta didik berupa angket respon terhadap media.

Setelah dilakukan tahap perencanaan, selanjutnya dilakukan evaluasi. Kerangka pada *e-learning* ini meliputi bagian menu I, Bagian menu II dan Bagian menu III. Pembuatan *E-Learning* ini menggunakan *Web*.

Gambar 4.6 Gambar Menu I, Menu II dan Menu III



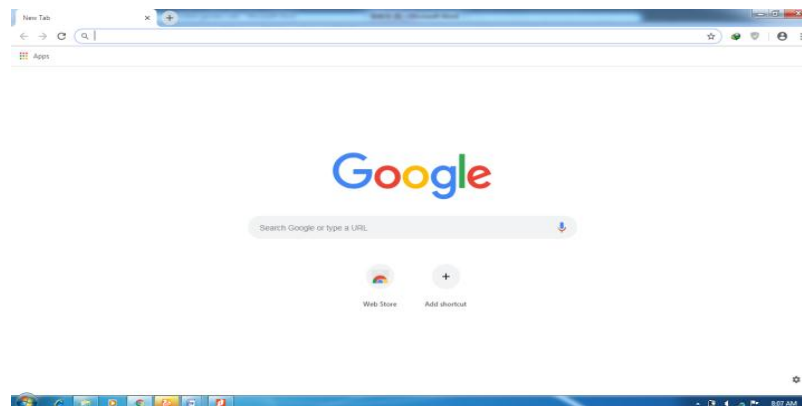
Instrumen penelitian kualitas produk yang telah dikembangkan berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta peserta didik. Perencanaan instrumen penilaian diawali dengan penyusunan kisi-kisi angket dan selanjutnya disusun angket penilaian yang akan diberikan kepada para ahli, serta angket untuk peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap *E-Learning* yang telah dikembangkan.

3. *Devolopment* (Pengembangan)

Sebelum ada *E-Learning*, pendidikan di SD Al-Kautsar Bandar Lampung hanya menggunakan buku cetak yang disediakan oleh sekolah. Lab komputer tidak pernah dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik hanya terbiasa belajar dengan buku cetak saja. Pada tahap ini *E-Learning* mulai dibuat berdasarkan rancangan pembuatan pada tahap *design*. *E-Learning* ini di buat dengan menggunakan *Web* dari bagian awal hingga akhir.

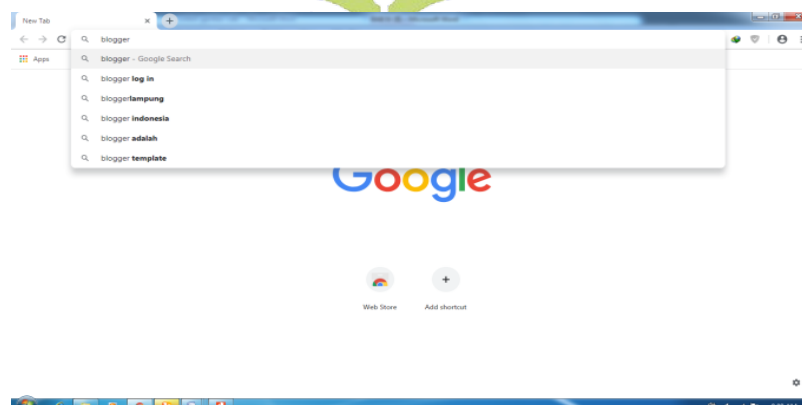
a. Pembuatan *E-Learning*

Gambar 4.7 Awal buat produk



Pertama buka google setelah itu ketik blogger

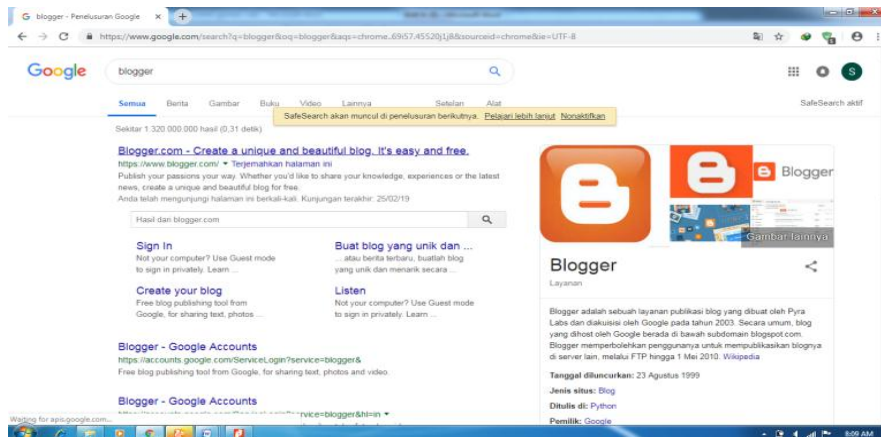
Gambar 4.8 Blogger



Maka bisa pilih tulisan blogger paling atas dan klik

Blogger.com - Create a unique and beautiful blog. It's easy and free.

Gambar 4.9 masuk blogger

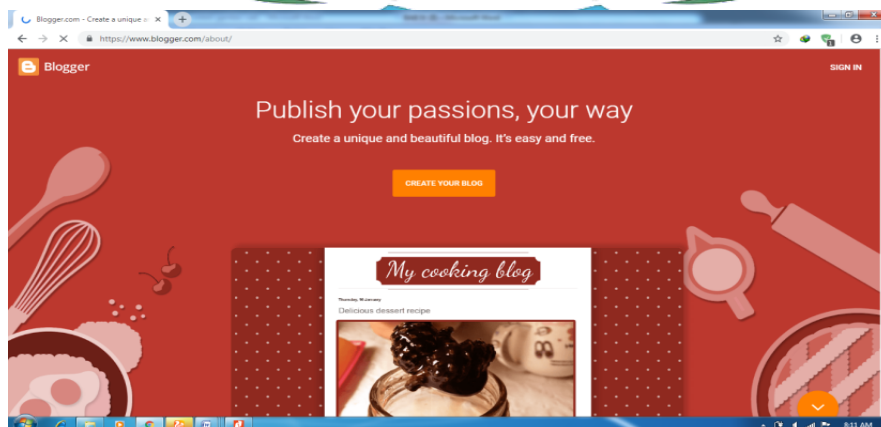


Setelah terbuka maka kalian bisa **sign in** dengan akun gmail dan selanjutnya blog

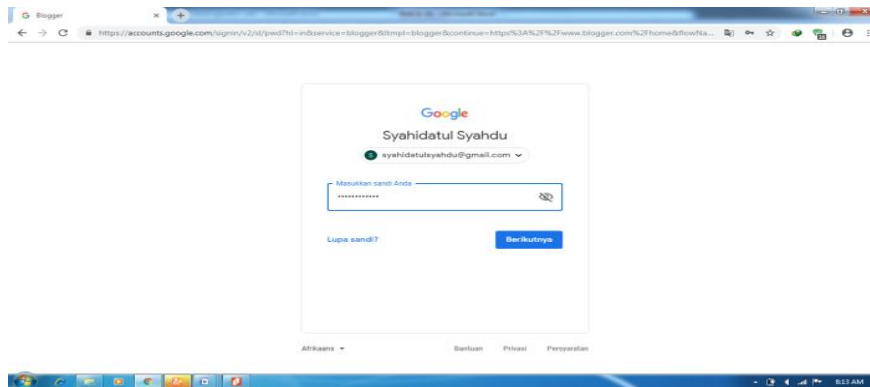
kalian telah jadi



Gambar 4.10 Sign In

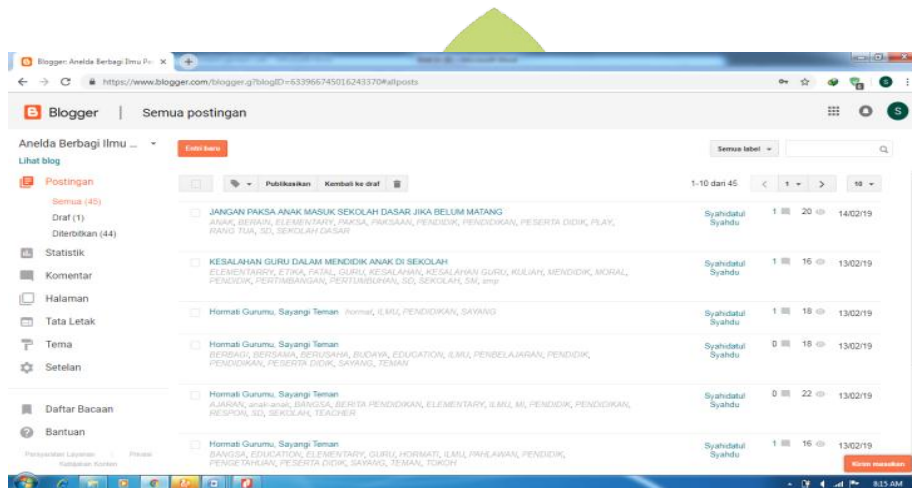


Gambar 4.11 Masuk Ke Email



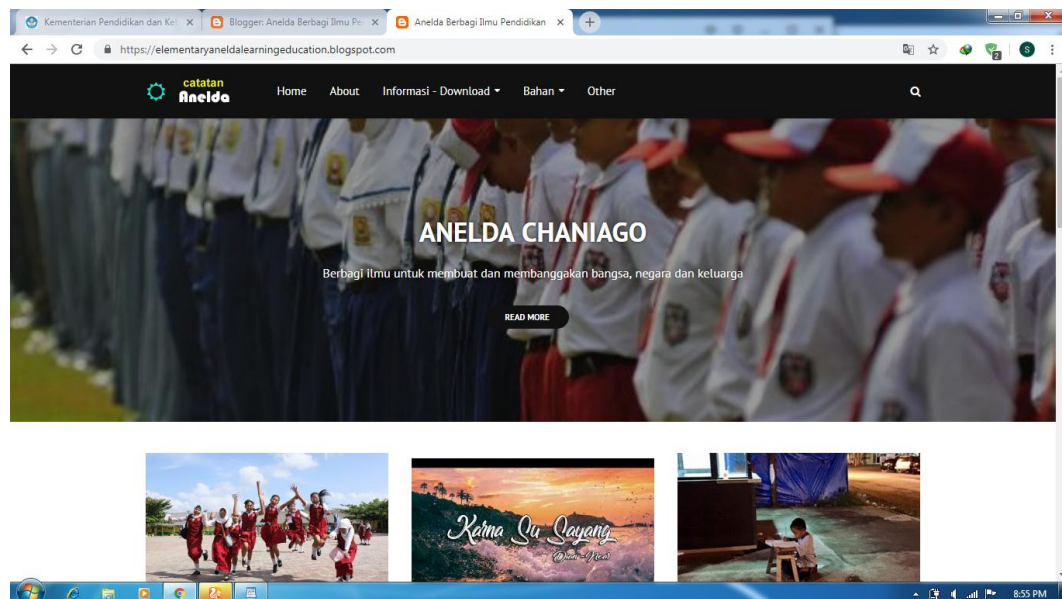
Maka telah jadi produk anda dan siap mengakses web anda dengan baik dan benar

Gambar 4.12 Blogger



1). Bagian menu I

Gambar 4.13 Tampilan Menu I Sebelum Revisi



Bagian menu I, peneliti mengembangkan beberapa konten yang telah dikonsep pada tahapan *design*. Peneliti mengembangkan konten dalam *E-Learning* ini menggunakan *Blogger*. Setelah jadi produk maka divalidasi oleh ahli media dan setelah itu di perbaiki sesuai kritik dan saran masukan dari para ahli, yaitu: penilaian ahli media I : Tata letak mengutamakan navigasi disusun dan Pengeditan isi di rapihkan. Dan penilaian ahli media II: Media sudah sangat bagus, menu soal bisa dibuat dalam bentuk *drop down* supaya lebih terorganisir, iklan di kanan atas dihilangkan saja, beberapa *link* masih berisi konten diluar konten *E-Learning* (Silabus), karena *web* tentang *E-Learning Header Website* sebaiknya diberi judul *E-Learning*. Dan hasil penilaian dari validasi media

Tabel 4.2 Penilaian Hasil Validasi Ahli Media

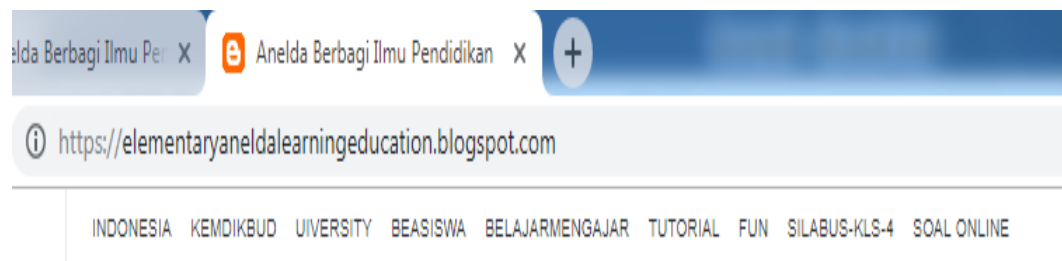
No	Aspek	Analisis	Validator
----	-------	----------	-----------

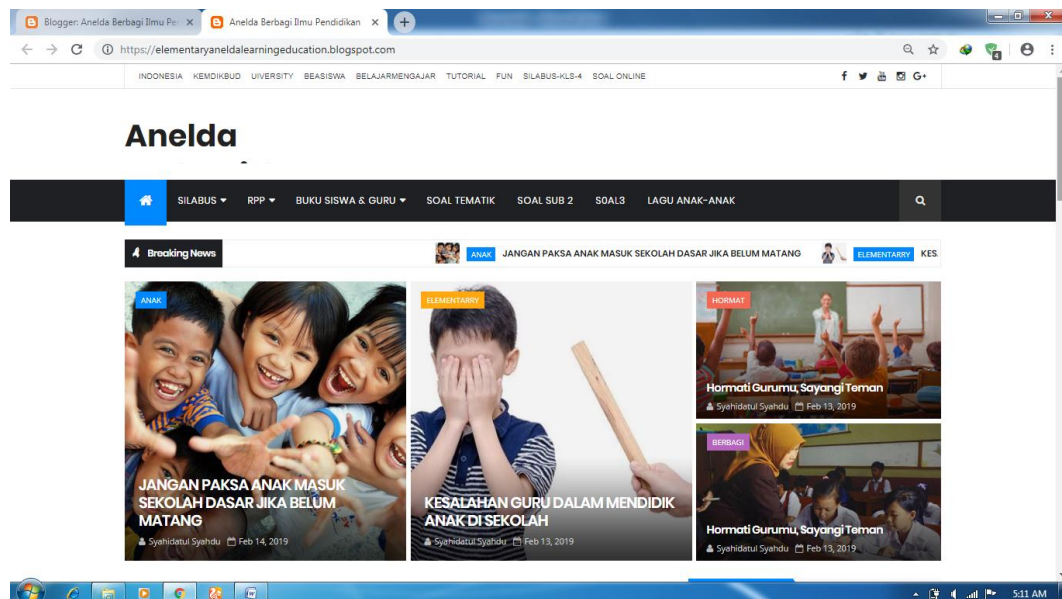
			Validator I	Validator II
1	Artistik dan Etika	Σ Skor	15	17
		Skor Maksimal	20	20
		χ_i	3,0	3,4
		$\bar{\chi}$	3,0	3,4
		Kriteria	Valid	
2	Kemudahan Navigasi	Σ Skor	18	17
		Skor Maksimal	25	25
		χ_i	2,88	2,72
		$\bar{\chi}$	2,88	2,72
		Kriteria	Cukup Valid	
3	Fungsi Keseluruhan	Σ Skor	12	11
		Skor Maksimal	15	15
		χ_i	3,2	2,93
		$\bar{\chi}$	3,2	2,93
		Kriteria	Cukup Valid	

Sumber data: diolah dari hasil angket penialain ahli media

Setelah itu maka produk di perbaiki dan memiliki tampilan seperti yang dibawah ini

Gambar 4.14 Tampilan Menu I Setelah direvisi

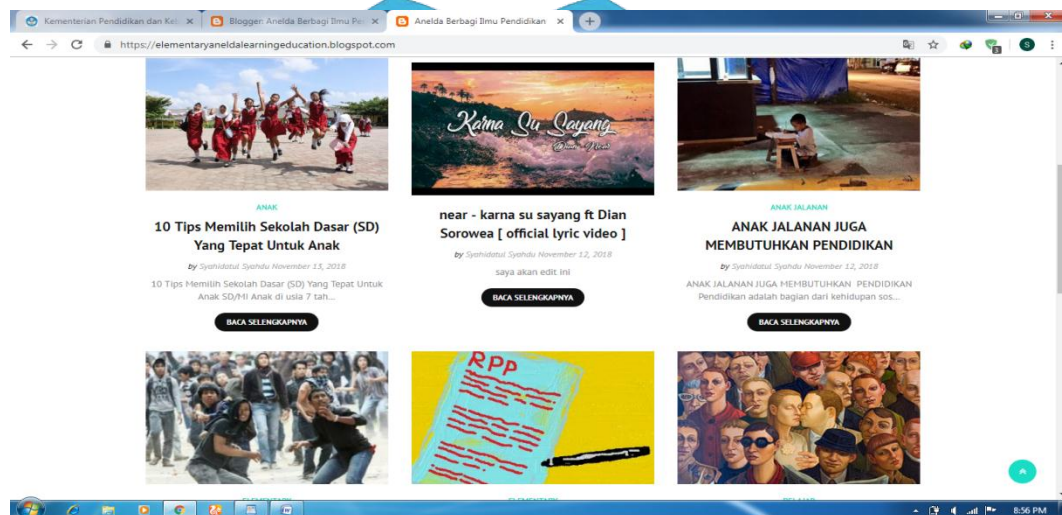




2). Bagian Menu II

Penampilan pada menu II diletakkan di tengah dan seperti menu I, menu II juga dikembangkan menggunakan *Blogger* pada *Web*

Gambar 4.15 Tampilan Menu II sebelum Revisi



Bagian menu II, peneliti mengembangkan beberapa konten yang telah dikonsep pada tahapan *design*. Peneliti mengembangkan konten dalam *E-Learning* ini menggunakan *Blogger*. Setelah jadi produk maka divalidasi oleh ahli media

dan setelah itu di perbaiki sesuai kritik dan saran masukan dari para ahli, yaitu: ahli materi: Tidak ada kritik dan saran karena media sudah siap digunakan dan layak . penilaian ahli media I : Tata letak mengutama/ navigasi disusun dan Pengeditan isi di rapihkan. Dan penilaian ahli media II: Media sudah sangat bagus, menu soal bisa dibuat dalam bentuk *drop down* supaya lebih terorganisir, iklan dikanan atas dihilangkan saja, beberapa *link* masih berisi konten diluar konten *E-Learning* (Silabus), karena *web* tentang *E-Learning Haeder Website* sebaiknya diberi judul *E-Learning*. Dan hasil penilaian dari validasi media serta ahli materi

Tabel 4.3 Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek	Analisis	Validator	
			Validator I	Validator II
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	Σ Skor	12	12
		Skor Maksimal	15	15
		χ_i	3,2	3,2
		$\bar{\chi}$	3,2	3,2
		Kriteria	Cukup Valid	
2	Keakuratan Materi	Σ Skor	16	16
		Skor Maksimal	20	20
		χ_i	3,2	3,2
		$\bar{\chi}$	3,2	3,2
		Kriteria	Cukup Valid	
3	Kemutakhiran Materi	Σ Skor	11	12
		Skor Maksimal	15	15
		χ_i	2,93	3,2
		$\bar{\chi}$	2,93	3,2
		Kriteria	Cukup Valid	
4	Mendorong Keingintahuan	Σ Skor	9	8
		Skor Maksimal	10	10
		χ_i	3,6	3,2

		$\bar{\chi}$	3,6	3,2
		Kriteria	Valid	
5	Teknik Penyajian	Σ Skor	4	4
		Skor Maksimal	5	5
		χ_i	3,2	3,2
		$\bar{\chi}$	3,2	3,2
		Kriteria	Cukup Valid	
6	Pendukung Penyajian Glasarium	Σ Skor	29	27
		Skor Maksimal	35	35
		χ_i	3,31	3,06
		$\bar{\chi}$	3,31	3,06
		Kriteria	Valid	
7	Penyajian Pembelajaran	Σ Skor	4	4
		Skor Maksimal	5	5
		χ_i	3,2	3,2
		$\bar{\chi}$	3,2	3,2
		Kriteria	Cukup Valid	
8	Keruntunan Ahli Pikir	Σ Skor	8	8
		Skor Maksimal	10	10
		χ_i	3,2	3,2
		$\bar{\chi}$	3,2	3,2
		Kriteria	Cukup Valid	

Sumber data: diolah dari hasil penelitian angket ahli materi

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Oleh Ahli Media

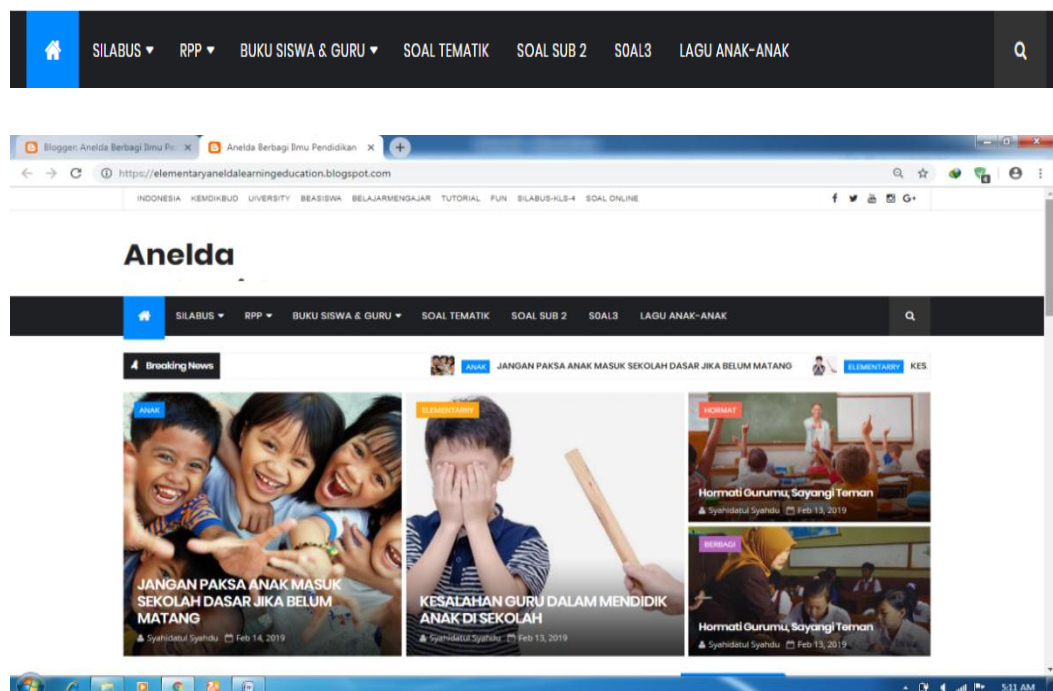
No	Aspek	Analisis	Validator	
			Validator I	Validator II
1	Artistic dan Etika	Σ Skor	15	17
		Skor Maksimal	20	20
		χ_i	3,0	3,4

		$\bar{\chi}$	3,0	3,4
		Kriteria	Valid	
2	Kemudahan Navigasi	Σ Skor	18	17
		Skor Maksimal	25	25
		χ_i	2,88	2,72
		$\bar{\chi}$	2,88	2,72
		Kriteria	Cukup Valid	
3	Fungsi Keseluruhan	Σ Skor	12	11
		Skor Maksimal	15	15
		χ_i	3,2	2,93
		$\bar{\chi}$	3,2	2,93
		Kriteria	Cukup Valid	

Sumber data: diolah dari hasil angket penialain ahli media

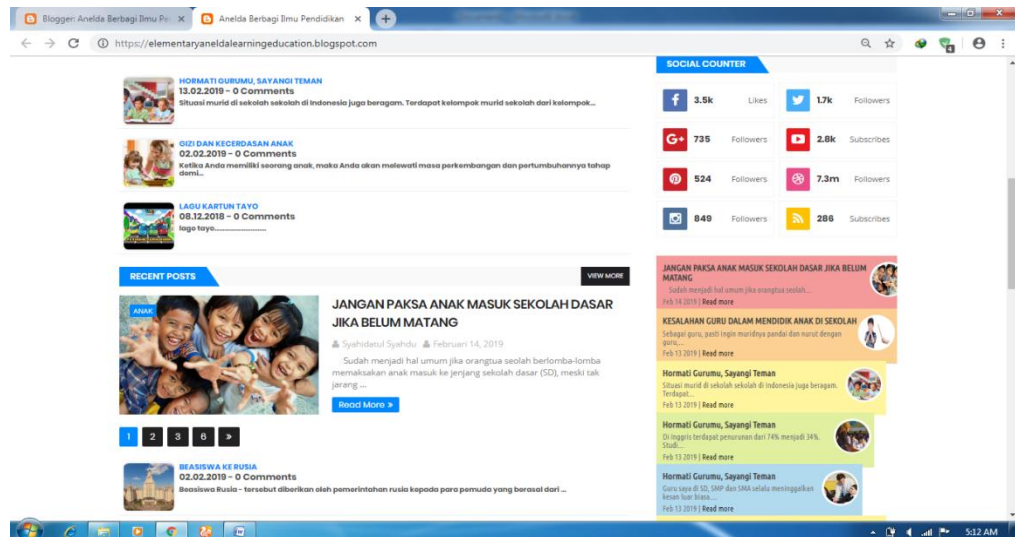
Setelah itu maka produk di perbaiki dan memiliki tampilan seperti yang dibawah ini

Gambar 4.16 Tampilan Menu II Setelah Revisi



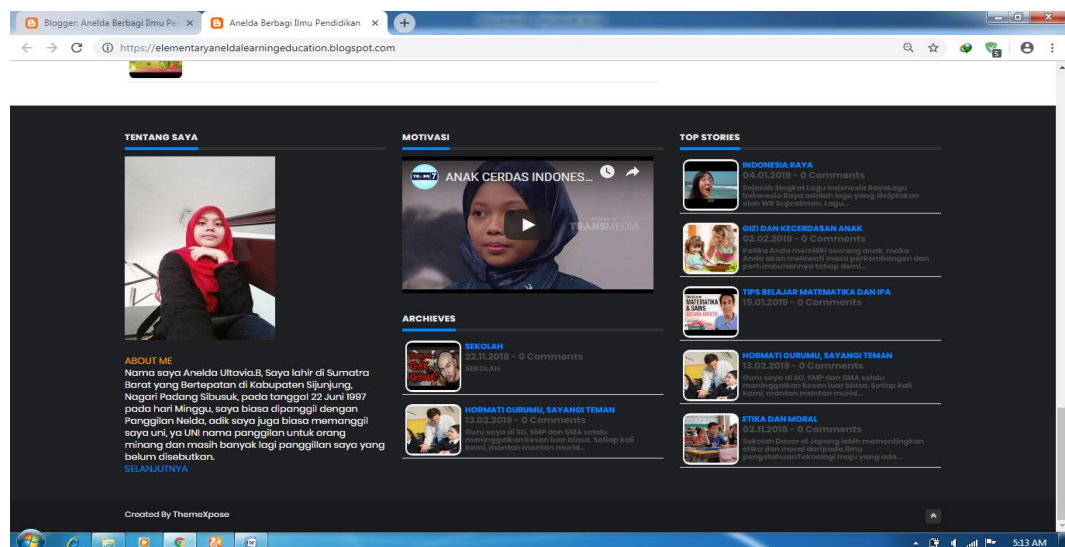
3). Bagian Menu III

Gambar 4.17 Tampilan Menu III



Peneliti mengembangkan menu III yang sudah dikosep pada tahap *design*, peneliti mengembangkan Menu III menggunakan *Blogger Web*

Gambar 4.18 Tampilan Menu III



Setelah proses pembuatan *E-Learning* ini selesai, *E-Learning* ini dilakukan Review oleh para ahli yang akan menilai kualitas *E-Learning*. Dalam angket untuk para ahli disediakan pula bagian isian untuk memberi komentar dan saran perbaikan. Dari hasil pengisian angket tersebut akan diperoleh saran untuk melakukan revisi terhadap *E-Learning*.

b. Hasil Evaluasi Validator

Hasil *review* dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa berupa saran dan keritik perbaikan, sebagai berikut:

1). Evaluasi Ahli Media

- ❖ Tata letak mengutama/ navigasi disusun
- ❖ Pengeditan isi di rapihkan

Sumber: Angket penilaian validasi ahli media

- ❖ Media sudah sangat bagus
- ❖ Menu soal bisa dibuat dalam bentuk *drop down* supaya lebih terorganisir
- ❖ Iklan dikanan atas dihilangkan saja
- ❖ Beberapa *link* masih berisi konten diluar konten *E-Learning* (Silabus)
- ❖ Karena *web* tentang *E-Learning Haeder Website* sebaiknya diberi judul *E-Learning*. Dibawahnya baru disisipkan nama pembuatnya.

Sumber: Angket penilaian validasi ahli media

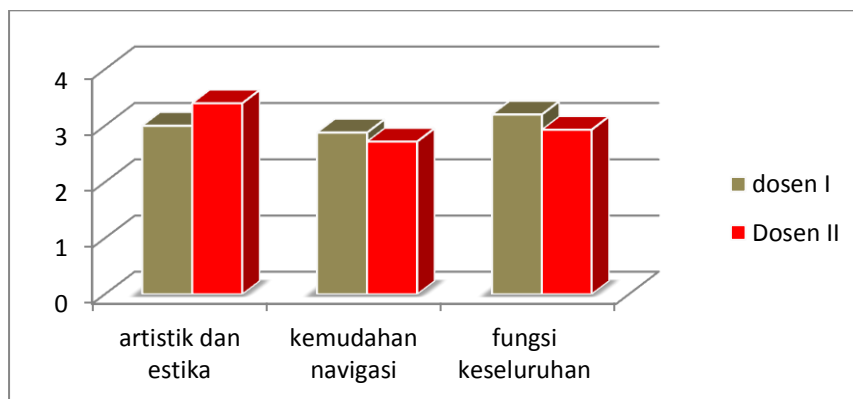
Tabel 4.5 Validasi Ahli Media

No	Aspek	Analisis	Validator	
			Validator I	Validator II
1	Artistic dan Etika	Σ Skor	15	17

		Skor Maksimal	20	20
		χ_i	3,0	3,4
		$\bar{\chi}$	3,0	3,4
		Kriteria	Valid	
2	Kemudahan Navigasi	Σ Skor	18	17
		Skor Maksimal	25	25
		χ_i	2,88	2,72
		$\bar{\chi}$	2,88	2,72
		Kriteria	Cukup Valid	
3	Fungsi Keseluruhan	Σ Skor	12	11
		Skor Maksimal	15	15
		χ_i	3,2	2,93
		$\bar{\chi}$	3,2	2,93
		Kriteria	Cukup Valid	

Sumber data: diolah dari hasil angket penialain ahli media

Selain dalam bentuk tabel hasil validasi oleh ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik untuk melihat hasil penilaian ahli media dari validator terhadap aspek artistic dan estika, kemudahan navigasi dan fungsi keseluruhan *E-Learning*.



Grafik dari hasil validasi ahli media penelitian yang didapat pada setiap aspek yang telah mendapatkan skor tertinggi yaitu 3.46 dan skor terendah yaitu 2,72 dari tiga aspek tersebut semuanya sudah ada pada kriteria cukup valid dan dilakukan revisi sebagian.

2). Evaluasi Ahli Bahasa

- ❖ Penggunaan bahasa kurang baku dan penggalan informasi kurang mendalam
- ❖ Perbanyak membaca literature untuk memperdalam isi dalam informasi yang disampaikan

Sumber: Angket penilaian validasi ahli bahasa

- ❖ Tidak ada kritik dan saran karena media sudah siap digunakan dan layak

Sumber: Angket penilaian validasi ahli bahasa

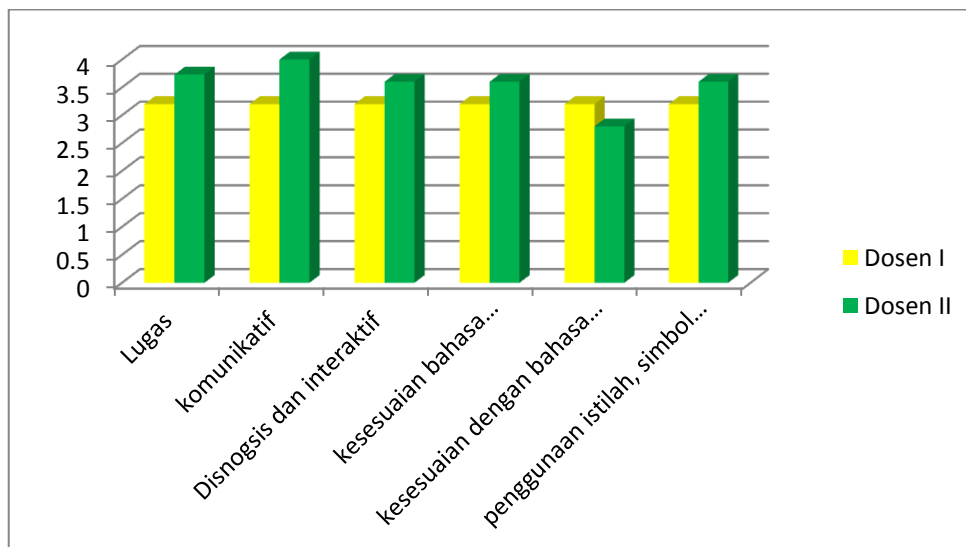
Tabel 4.6 Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Analisis	Validator	
			Validator I	Validator II
1	Lugas	Σ Skor	12	14
		Skor Maksimal	15	15
		χ_i	3,2	3,73
		$\bar{\chi}$	3,2	3,73
		Kriteria	Valid	
2	Komunikatif	Σ Skor	4	5
		Skor Maksimal	5	5
		χ_i	3,2	4
		$\bar{\chi}$	3,2	4
		Kriteria	Valid	
3	Diagnosis dan Interaktif	Σ Skor	8	9
		Skor Maksimal	10	10

		χ_i	32	3,6
		$\bar{\chi}$	3,2	3,6
		Kriteria	Valid	
4	Kesesuaian dengan Perkembangan peserta didik	Σ Skor	8	9
		Skor Maksimal	10	10
		χ_i	3,2	3,6
		$\bar{\chi}$	3,2	3,6
		Kriteria	Valid	
5	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	Σ Skor	8	7
		Skor Maksimal	10	10
		χ_i	3,2	2,8
		$\bar{\chi}$	3,2	2,8
		Kriteria	Cukup valid	
6	Penggunaan Istilah, Simbol dan Ikon	Σ Skor	8	9
		Skor Maksimal	10	10
		χ_i	3,2	3,6
		$\bar{\chi}$	3,2	3,6
		Kriteria	Valid	

Sumber data : diolah dari hasil angket penelitian ahli bahasa

Selain dalam bentuk tabel hasil validasi oleh ahli bahasa disajikan juga data dalam bentuk grafik berikut untuk melihat hasil penilaian ahli bahasa dalam bentuk grafik kelayakan bahasa



Gambar 4.10 menunjukkan hasil validasi ahli bahasa. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai sebagai skor tertinggi yaitu 4 dan skor terendah adalah 2,8. Dan perlu beberapa yang harus di revisi karna masih ada yang dinyatakan cukup valid atau perbaikan sebagian.

3). Evaluasi Ahli Materi

- ❖ Tidak ada kritik dan saran karena media sudah siap digunakan dan layak

Sumber: Angket penilaian validasi ahli materi

- ❖ Materi yang disajikan sudah dapat merangsang peserta didik untuk lebih menambah rasa ingin tau

Sumber: Angket penilaian validasi ahli materi

Tabel 4.8 Penilaian Hasil Validasi Ahli Materi

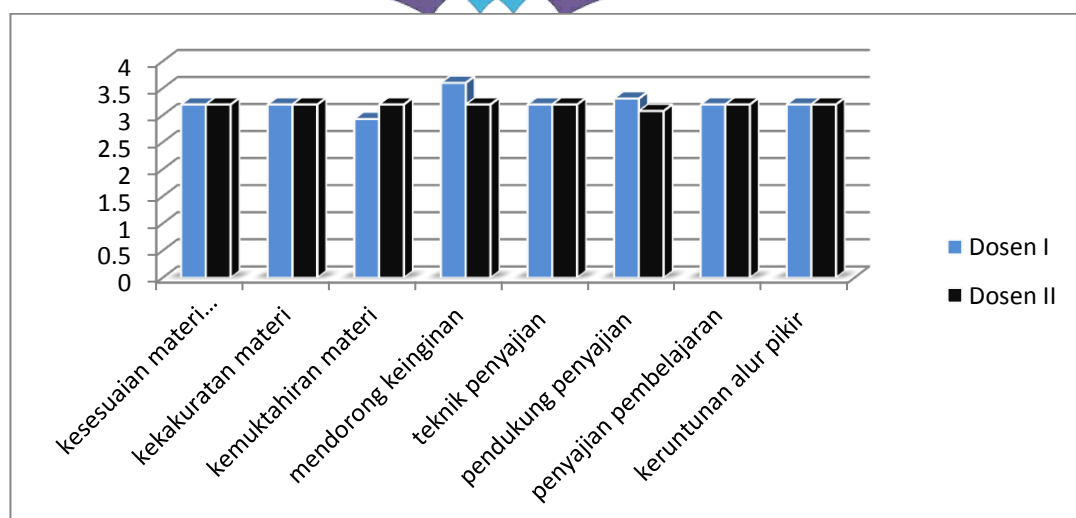
No	Aspek	Analisis	Validator	
			Validator I	Validator II

1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	Σ Skor	12	12
		Skor Maksimal	15	15
		χ_i	3,2	3,2
		$\bar{\chi}$	3,2	3,2
		Kriteria	Cukup Valid	
2	Keakuratan Materi	Σ Skor	16	16
		Skor Maksimal	20	20
		χ_i	3,2	3,2
		$\bar{\chi}$	3,2	3,2
		Kriteria	Cukup Valid	
3	Kemutakhiran Materi	Σ Skor	11	12
		Skor Maksimal	15	15
		χ_i	2,93	3,2
		$\bar{\chi}$	2,93	3,2
		Kriteria	Cukup Valid	
4	Mendorong Keingintahuan	Σ Skor	9	8
		Skor Maksimal	10	10
		χ_i	3,6	3,2
		$\bar{\chi}$	3,6	3,2
		Kriteria	Valid	
5	Teknik Penyajian	Σ Skor	4	4
		Skor Maksimal	5	5
		χ_i	3,2	3,2
		$\bar{\chi}$	3,2	3,2
		Kriteria	Cukup Valid	
6	Pendukung Penyajian Glasarium	Σ Skor	29	27
		Skor Maksimal	35	35
		χ_i	3,31	3,06
		$\bar{\chi}$	3,31	3,06

		Kriteria	Valid	
7	Penyajian Pembelajaran	Σ Skor	4	4
		Skor Maksimal	5	5
		χ_i	3,2	3,2
		$\bar{\chi}$	3,2	3,2
		Kriteria	Cukup Valid	
8	Keruntunan Ahli Pikir	Σ Skor	8	8
		Skor Maksimal	10	10
		χ_i	3,2	3,2
		$\bar{\chi}$	3,2	3,2
		Kriteria	Cukup Valid	

Sumber data: diolah dari hasil penelitian angket ahli materi

Selain dalam bentuk tabel hasil validasi oleh ahli materi disajikan juga data dalam bentuk grafik berikut untuk melihat penilaian ahli materi dari masing-masing validator.



Terlihat dari Grafik hasil validasi ahli materi nilai pada setiap aspek, hasil validasi yang diperoleh dari masing-masing validator terdapat selisih yang sedikit

dalam skornya. Validasi pada tahap pertama memperoleh skor yang paling tinggi mencapai angka 3,6 dan angka yang terendah pada skor 2,93. Hasil dari validasi tahap I masih ada beberapa kriteria cukup valid dan revisi sebagian terutama teknik penyajian yang memperoleh skor rendah, sehingga dilakukan perbaikan *e-Learning* dari segi materi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli.

c. Evaluasi Ahli Materi

Penilaian angket validasi oleh ahli materi hanya dilakukan 1 tahap, karena menurut beliau penggunaan materi pada *E-Learning* sudah cukup baik dan adapun materi yang perlu ditambahkan tidak perlu ada penilaian angket validasi tahap II dikarenakan dengan tahap I sudah cukup baik.

d. Evaluasi Ahli Media

Penilaian angket validasi oleh ahli media juga hanya dilakukan 1 tahap, karena menurut 2 ahli media penggunaan media *E-Learning* sudah siap untuk dipakai dan sudah bagus, dan adapun beberapa konten yang diubah pada media tidak perlu menggunakan validasi pada tahap II. Dan media *E-Learning* berbasis *Web* sudah siap dipakai.

e. Evaluasi Ahli Bahasa

Penilaian angket validasi oleh ahli bahasa hanya dilakukan 1 tahap, karena menurut beliau penggunaan bahasa pada *E-learning* sudah baik dan penulisan sudah sesuai dengan aturan EYD.

4. ***Implementation (Implementasi)***

Setelah produk melalui tahap validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta *E-Learning* telah diperbaiki, selanjutnya produk diuji cobakan kepada peserta didik MIN 5 Bandar Lampung dengan uji skala kecil terdiri dari 10 peserta didik (kelas V), uji coba skala besar dilakukan di SD Al-Kautsar Bandar Lampung yang dilakukan dengan jumlah 30 peserta didik (kelas V). uji coba ini bertujuan untuk menguji kemenarikan dari produk *E-Learning* yang dikembangkan.

Pada uji coba skala kecil dimaksudkan untuk menguji kemenarikan produk pada skala kecil, peserta didik dalam uji coba skala kecil ini peserta didik mengikuti pembelajaran dengan *E-Learning* berbasis *Web* didalam kelas. Uji coba produk ini melibatkan 10 peserta didik yang dipilih secara homogen, caranya sangat sederhana dengan memanggil satu persatu peserta didik melalui absen secara acak. Diakhir uji coba kelompok kecil peserta didik diberikan berupa angket kemenarikan dari pembelajaran menggunakan *E-Learning* berbasis *Web* dengan hasil dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan analisis uji coba pada skala kecil di atas, maka diperoleh rata-rata 3,54 dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “sangat menarik”, hal ini menunjukkan bahwa E-Learning yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Setelah melakukan uji coba pada skala kecil, kemudian uji coba lapangan skala besar dengan tujuan untuk mengetahui kemenarikan produk secara luas. Responden pada uji coba skala besar adalah 30 peserta didik

kelas V dengan cara memberi angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap *E-Learning*. Uji coba ini dilakukan di sekolah SD Al-Kautsar Bandar Lampung. Hasil respon peserta didik terhadap *E-Learning* berbasis Web dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat dilampiran.

Berdasarkan analisis data dari hasil uji coba lapangan pada skala besar memperoleh rata-rata tergolong cukup baik yaitu 3,47 dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “sangat menarik”. Hal ini menunjukkan bahwa *E-Learning* yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria sangat menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada kelas V.

B. Pembahasan

Pengembangan *E-Learning* Bahasa Indonesia ini dilaksanakan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

1. Analisis (Analisis)

Tahap analisis yang telah dikemukakan dalam hasil penelitian yang dilakukan di SD Al-Kautsar Bandar Lampung yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di kelas pendidik masih menggunakan metode ceramah dan hanya memanfaatkan buku paket yang sudah disediakan oleh sekolah sebagai bahan ajar. Pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya berkaitan dengan tiga hal yaitu pendidik, peserta didik dan bahasa

Indonesia, antara ketiga aspek tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain yang mempengaruhi jalannya suatu pembelajaran. Maka dari itu, hubungan pendidik dan peserta didik dengan materi dan pendidik dengan materi serta bahan ajar harus lebih diperhatikan sehingga ketika pembelajaran berlangsung bisa lebih baik lagi dan menyenangkan.

2. Design (perancangan)

Setelah dilakukan evaluasi pada tahap analisis maka selanjutnya yaitu tahap perancangan yang dilakukannya penyusunan kerangka media, perancangan penyajian materi dan perancangan instrument. Pada tahapan desain memiliki tiga menu yaitu bagian menu I, bagian menu II, bagian menu III. Pada setiap bagian memiliki fungsi masing-masing, pada menu I bagiannya cukup banyak, yaitu: Indonesia, kemdikbud, universitas, beasiswa, belajar mengajar, tutorial dan terakhir adalah fun. Setiap bagian memiliki fungsinya masing-masing, seperti salah satunya adalah universitas dimana universitas bisa memberi info dan akses ke perguruan tinggi yang diinginkan oleh para peserta didik.

Selain di bagian menu I selanjutnya ada bagian menu II yang sama seperti menu I memiliki beberapa akses yang bisa dilakukan diantaranya adalah silabus, Rpp, buku siswa dan guru dan lagu anak-anak. Setiap menu bisa dipakai dengan baik, ingin mencari silabus atau mencari rpp bisa dilihat di menu II dan jika ingin mendownload buku pendidikan bisa didownload di menu II ini.

Masuklah pada menu terakhir adalah bagian menu III dimana pada bagian menu III memiliki informasi tentang pendidikan yang sedang terjadi atau yang sedang banyak di bicarakan di masyarakat, selain itu dibagian menu III juga ada riwayat penulisan sang penulis. E-Learning yang dikembangkan merupakan E-Learning yang di publish secara online dan dalam bentuk laman web berformat HTML. Tahapan design ini peneliti membuat konsep suatu tampilan E-Learning dengan menyesuaikan dengan pendidikan yang akan dikembangkan, setelah dievaluasi kembali

3. *Development* (pengembangan)

Tahap *development* merupakan tahap pengembangan dalam pembuatan *E-Learning* yang akan digunakan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan *E-Learning* yang sudah dikonsep terlebih dahulu pada tahap *design*. Setelah produk selesai dibuat, kemudian dilakukan evaluasi oleh para ahli yang disebut validasi. Tujuannya untuk memperoleh masukan- masukan guna perbaikan *E-Learning* yang dikembangkan. Masukan dari para ahli disunting sebagai acuan revisi, selain itu juga pengisian angket validasi akan menentukan kelayakan *E-Learning* untuk dapat diujicobakan kepada peserta didik. Revisi ini dilakukan sebagai langkah membuat produk yang layak.

Penilaian ahli materi terhadap E-Learning mendapatkan hasil yang bagus dan masuk dalam katagori valid, yaitu yang menyatakan produk layak digunakan dengan nilai rata-rata sebesar 4,0. Selanjutnya adalah penilaian dari ahli media terhadap produk yaitu E-Learning, dan dari hasil validasi

ahli media E-Learning memiliki katagori valid dimata dengan katagori valid berarti produk dinyatakan bagus dan baik dengan nilai rata-rata sebesar 3,6 dan yang terakhir adalah penilaian dri ahli bahasa yaitu penilaian pada ahli bahasa juga sama dengan penialaian ahli lainnya yaitu termasuk pada katagori valid dengan nilai rata-rata sebesar 4.0.

4. *Implementation (implementasi)*

Setelah E-Learning direvisi dan dinyatakan valid untuk diuji cobakan, kemudian dilakukan uji coba kepada peserta didik, tahapan ini disebut pada tahapan implementasi. Didalam tahapan implementasi ini peneliti melakukannya di Sd Al-Kautsar Bandar Lampung dan Min 5 Bandar Lampung . Peneliti melakukan ujicoba dengan dua skala yaitu skala kecil dan skala besar, pada skala kecil peneliti melakukannya di Min 5 Bandar lampung dengan jumlah 10 peserta didik, peneliti menjelaskan produk setelah itu peserta didik mengisi angket dan hasilnya dijumlahkan dan dijadikan rata-rata, syukur alhandulillah pada skala kecil hasil rata-ratanya memperoleh skor rata-rata 3,54 yang dihasilkan oleh respon peserta didik.

Selanjutnya pada skala besar peneliti melakukannya di SD Al-Kautsar Bandar Lampung dengan jumlah 30 peserta didik, peneliti menjelaskan produk setelah itu peserta didik mengisi angket dan hasilnya dijumlahkan dan dijadikan rata-rata, syukur alhandulillah pada skala besar hasil rata-ratanya memperoleh skor rata-rata 3,47 yang dihasilkan oleh respon peserta didik. Dengan hasil rata –rata dari responden peserta didik

skala kecil dan skala besar menyatakan bahwa E-Learning layak untuk dipakai pada pembelajaran disekolah dasar

5. Evaluasi

Fitur aplikasi e-learning untuk sekolah Menengah Atas telah berjalan dengan baik. Dapat diakses dengan baik menggunakan browser, google chrome, Mozilla firefox, internet explorer dan hasil pengujian black box dihasilkan bahwa semua fungsional aplikasi e-learning telah berjalan sesuai rancangan.⁴⁴ . *E-Learning* adalah salah satu media yang baik digunakan diluar maupun didalam ruangan. *E-Learning* layak dipakai untuk pembelajaran.⁴⁵ Pengembangan bahan ajar pembelajaran e-learning telah berjalan dengan baik. Persepsi mahasiswa yang baik terhadap bahan ajar e-learning sangat menunjukan kelayakan e-learning yang dikembangkan.⁴⁶ Berdasarkan hasil olah data angket respon peserta didik pada ujicoba lapangan skala besar dan skala kecil, *E-Learning* Bahasa Indonesia yang dikembangkan dalam kriteria interpretasi kemenarikan sangat menarik sebagai sumber bahan belajar yang layak digunakan *E-Learning* dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar karena media audio visual merupakan media yang memiliki unsur gerakan dan suara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil akhir pengembangan *E-Learning* berbasis Web ini layak digunakan sebagai bahan ajar bahasa Indonesia Sekolah Dasar.

⁴⁴ Hartati, *Pengembangan Aplikasi E-Learning Sekolah Menengah Atas*, 2017 (Jurnal Simestris, vol.8, No.2) Issn. 2252-4983

⁴⁵ Muammar Abdullah, *Pengembangan E-Learning Berbasis Web di Jurusan Pendidikan Biologi Uin Raden Intan Lampung*, 2017, skripsi, Lampung

⁴⁶ Wardani Kristi, *Persepsi Mahasiswa PGSD terhadap bahan ajar E-Learning mata kuliah Media Pembelajaran*, 2018 (USTY, Sosiohumaniora, vol. 4 no.1)

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari penelitian dan pengembangan pada pengembangan E-Learning berbasis Web ini adalah :

E-Learning Berbasis *Web* ini dapat dikembangkan, baik secara mandiri, kelompok berpanduan pada pendidik ataupun orang tua. Dapat dioperasikan atau dipakai menggunakan laptop, computer PC ataupun *Hanphone* yang telah tersambung pada internet atau *online*. Setelah tersambung, maka bisa mulai memakai *E-Learning* Berbasis *Web*. Dengan cara pertama, membuka google setelah itu ketik link **Anelda Berbagi Ilmu pendidikan** atau juga bisa mengetik link *elemetaryaneldalearningeducation.blogspot.com* dan setelah buka maka bisa mengakses *E-Learning* berbasis *Web* sesuai kebutuhan.

E-Learning berbasis Web ini layak untuk digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar, melalui respon peserta didik saat melakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap, yaitu pada tahap skala kecil dan pada skala besar. Dari hasil ujicoba pada skala kecil E-Learning mendapatkan nilai rata-rata 3,54, dan saat dilakukan ujicoba skala besar E-Learning mendapatkan nilai rata-rata 3,47. Selain E-Learning dinyatakan valid dan layak digunakan melalui uji coba E-Learning juga dilakukan validasi oleh para ahli untuk menyatakan bahwa E-Learning layak untuk digunakan. Validasi

ahli media mendapatkan nilai rata-rata 3,6, ahli materi dengan nilai rata-rata 3,9 dan yang terakhir adalah ahli bahasa 4.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan simpulan, maka peneliti menyarankan agar

1. *E-Learning* ini dapat digunakan, baik sendiri maupun berkelompok, dan dapat dioperasikan di laptop, komputer PC ataupun *hanphone*. Dan menggunakan *E-Learning* sangat mudah bisa sambil istirahat ataupun saat sibuk dimanapun.
2. Pendidik diharapkan dapat memanfaatkan multimedia sebagai media untuk menyampaikan materi sehingga mempermudah dan membantu pendidik, multimedia yang dapat bersifat interaktif juga dapat membuat peserta didik lebih merasa senang, menarik perhatian dan tidak membuat peserta didik jenuh dalam proses pembelajaran sehingga tercipta suasana yang aktif dalam pembelajaran.
3. Harapan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan E-Learning berbasis Web ini lebih mendalam lagi selain untuk Sekolah Dasar, peneliti berharap bisa untuk SMP ataupun SMA

C. Penutup

Syukur *alhamdulillah* penulis panjatkan kepada Allah SWT., karena hanya dengan rahmat-nya skripsi ini dapat terselesaikan. Sadar akan masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini karena

keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan

Harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Semoga Allah SWT senantiasa meridhoi kita semua, *Aamin Yaa Robbal A'lam.*



DAFTAR PUSTAKA

- Ariani.D., *Komponen Pengembangan E-Learning* (Jurnal Pembelajaran Inovatif, 2018), [Http://Journal.UNJ.ac.id/unj/index.php/jpi](http://Journal.UNJ.ac.id/unj/index.php/jpi)., Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNJ, (2018).
- Asih, *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Bandung, Cv.. Pustaka Setia, 2016
- Atiya Khan, *Blog-based professional development of English teachers in Mumbai: the potential of innovative practice under scrutiny*, (RMIT University: Australia,2017)
- Al-Hikmah Qur'an Terjemahan* (Bandung : Penerbit Dipononegoro,2008).
- Arianti.M.Y., *Aplikasi E-Learning Berbasis Web Dengan Menggunakan Atutor* (UG Jurnal, 2012) Vol. 6,No.01
- Belina. P.E., Rizal.F., *Perencanaan dan Implimentasi Aplikasi E-Learning Versi Mobile Berbasis Android* (Jurnal DTE FT USU, 2013) Vol. 04, No.3
- Chairul Anwar, *Teori- Teori Pendidikan*, (BangunTepan Yogyakarta: IRCiSoD,2017)
- Darmawan.D., *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain* (Bandung, Pt. Remaja Rosdakarya, 2014)
- Etty Puji Lestari, dkk., *pengaruh penggunaan bahan ajar online terhadap presentasi mahasiswa universitas terbuka*, (jurnal pendidikan terbuka dan jarak jauh,2015),vol.16, no. 1
- Galang Prihadi Mahardika, *Digital Game Based Learning Dengan Model ADDIE Untuk Pembelajaran Doa Sehari-Hari* (Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia) Teknoin Vol.22 No.2 juni 2015
- Hartati, *Pengembangan Aplikasi E-Learning Sekolah Menengah Atas*, (Jurnal Simestris, vol.8, No.2, 2017) Issn. 2252-4983
- Kartika Putra, *pengembangan media video pembelajaran dengan model ADDIE pada pembelajaran bahasa inggris diSDN 1 Selat* (e-jurnal edutech universitas pendidikan ganesha , 2014) Vol. 2, No.1

Mardiyah, *Nilai-nilai Pendidikan Karakter pada Pengembangan Agar Bahasa Indonesia Dikeas IV Sekolah Dasar*, (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 2017), Vol. 1, No.2, P-ISSN 2355-1925, E-ISSN 2580-8915

Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta, Bumi Aksara, 2012)

Muammar Abdullah, *Pengembangan E-Learning Berbasis Web di Jurusan Pendidikan Biologi Uin Raden Intan Lampung*, skripsi, Lampung, 2017

Pradiatningstiyas, D., Suparwanto, *E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Smkn 4 Purworejo*, (Indonesian Journal On Networking And Security, 2017), Vol.7, No.02

Rijayana, I., *Aplikasi E-Learning Menggunakan Tree View* (Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, 2018), Vol.IV, No.1

Salamah Z.H., *pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Jakarta, Kencana rawamangun2017)

Siteresmi, “*penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi*” (jurnal telematika 2016), vol.9, no. 1

Slamet, St., *pembelajaran bahasa dan sastra dikelas rendah dan kelas tinggi sekolah dasar* (UNS Pess jawa tengah 2017)

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2017)

Susilawati. F., *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI kelas V* (Katalog dalam Terbitan Kemdikbud, 2017).

Sidik, *Wawancara dengan guru, SD Al-Kautsar, Bandar Lampung, 26 september 2018.*

Uslima.U., *Contextual Learning module based on multiple representations: the influence on students concept under standing*, 2018 (Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 3 (1): 11-20)

Umar.R., Yudhana.A., O.J.F.W., *Desain Antar Muka Sistem E-Learning Berbasis Web* (Query: Jurnal Sistem Infomasi, 2018), Vol.02, No.01, ISSN 2573-5341 (Online)

Wardani. K., Rahayu.A., *Persepsi Mahasiswa PGSD Terhadap Bahan Ajar E-Learning Mata Kuliah Media Pembelajaran* (Jurnal LP3M Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, 2018) Vol. 4, No.1

Win- ling shih, chun-yen tsai, *students' perception of a flipped classroom approach to facilitating online project- based learning in marketing research courses*, (national sun yat-sen university, Kaohsiung city: Taiwan,2017

Wiharto, Widiarto,W., Wiyono, D,S., *Membangun E-Learning Berbasis Web Service Untuk Memperluas Platform Aplikasi Smart Clint* (Jurnal Itsmart, 2012), Vol. 1,No.1

